

POR SÓLO 2,99€
REVISTA OFICIAL DE NINTENDO: Wii • NINTENDO DS
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
Nº 208 - MARZO 2010
Nintendo® Acción
¡QUÉ PASADA!
¡Móntate tu fiesta!
18 títulos para flipar en compañía
¡PUNTUADOS!
Sonic & Sega Racing
Super Monkey Ball
Phantasy Star Ø
NUEVAS EDICIONES ORO Y PLATA
¡El Pokémon definitivo!
Descubre la nueva generación
TRUCOS
Zelda
Spirit Tracks
Más consejos y claves en la guía paso a paso
MONSTER HUNTER 3 TRI
¡¡Prepárate para el juegazo del año en Wii!!
8 424094 810024 00208

Sumario

NINTENDO ACCIÓN Nº 208 - MARZO 2010

¡COMUNIDAD! No te pierdas nuestro artista del mes, las portadas de los lectores... página 60



16 Pokémon Oro y Plata
PRIMER CONTACTO con el nuevo fenómeno Pokémon que está a punto de aterrizar en DS. Te descubrimos su mundo, los personajes y las claves más importantes que te harán flipar con él.



64 Ben 10
LA NUEVA SERIE de Ben 10 ya se ha convertido en un nuevo juego para Wii.



10 Monster Hunter 3
CREEDNOS si os decimos que estáis ante el juego revelación de 2010. Este es el primer paso para descubrirlo.

24 Juegos para una fiesta
18 TÍTULOS que convierten tu Wii en el centro de la fiesta, y a ti en el personaje más popular.

32 Sonic & SEGA All Stars Racing
REVIEW del juego que marcará una época en el mundo de las carreras.

Este mes no te pierdas nada de esto...

¡UN CLÁSICO!

Sonic regresa a DS en marzo, con recopilación





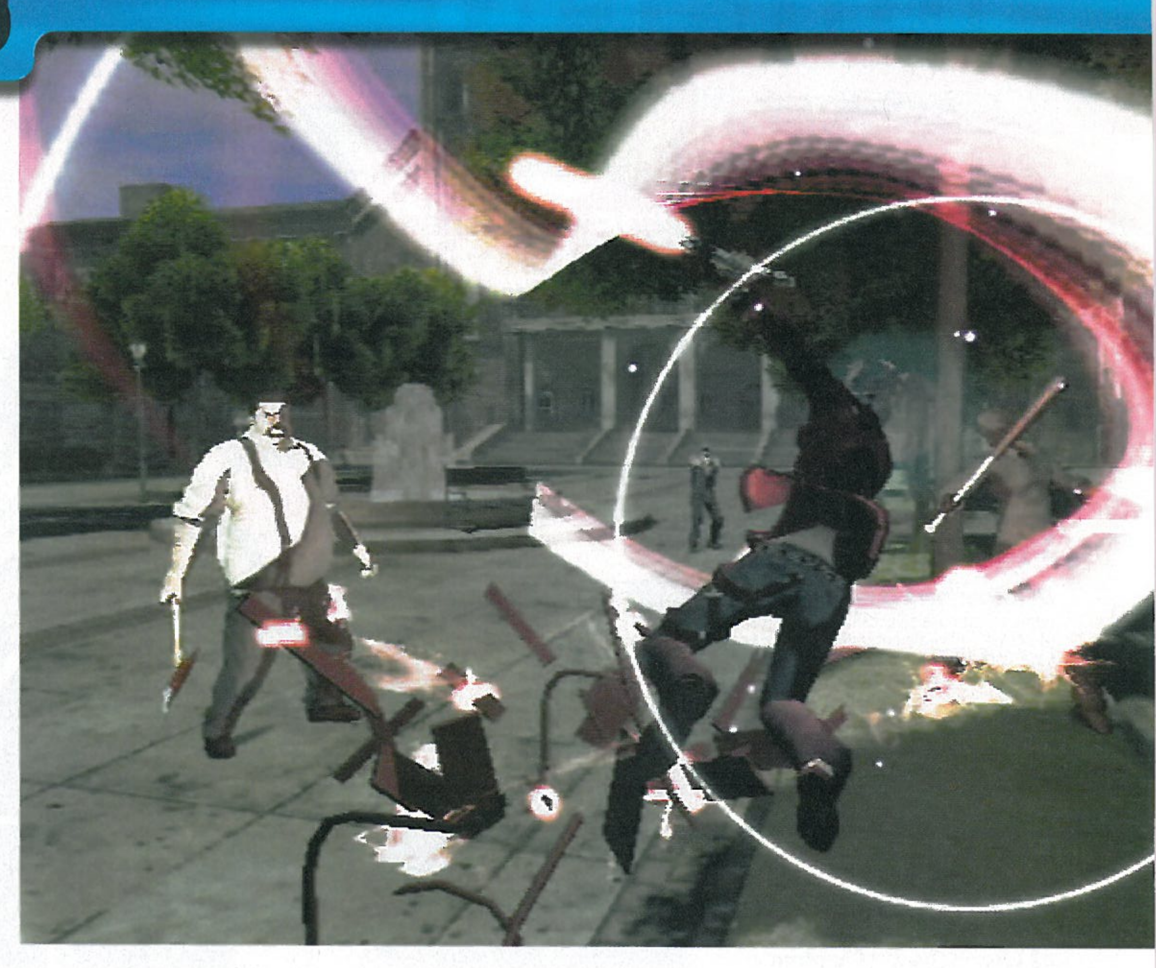
Pronto podrás dirigir los destinos de la roja en Wii...

página 8



Propuestas para proteger y llevar tus consolas





ACCIÓN **Wii**

Explosión de acción en «No More Heroes 2»

El primer espada de la acción gamberra está a punto de regresar a Wii, ¡y empuñará dos sables láser!

Desde la "carnicería" que se marcó en Wii hace tres años, Travis Touchdown regresa con más ganas de gresca que nunca; y no es para menos: se han cargado a su amigo Bishop. Ya pueden temblar la calles de Santa Destroy.

¡Que viene el "tío la vara"!

Esta vez, Travis empuñará no una, sino dos espadas a la vez, lo que supondrá el **doble de intensidad en los combates**, escenas 'gore', enemigos y humor negro, unidos por una historia mucho más trepidante y variada. Los chicos de SUDA51 han eliminado la exploración para dar total protagonismo a la acción, a través de combates increíblemente rápidos y bestias. Gracias a un **control más directo e intuitivo**, podrás combinar mando y nunchuk para encadenar combos, ejecutar impactantes golpes finales, aplicar llaves de lucha libre a los jefazos... ¡o transformarte en tigre!

También disfrutarás de más libertad para cumplir esas tareas secundarias que tanto le molan a Travis, como jugar a videojuegos retro y comprarse ropa. Aunque aún no hay fecha definitiva, os aseguramos que pronto llegará a España.



¡Nuevas imágenes!

El look manga de los escenarios y los enemigos ofrecen una imagen más espectacular que nunca

Las nuevas animaciones te dejarán sin habla; ni que decir tiene que será para mayores de 18 años.

La velocidad de la acción se ha elevado a la máxima potencia, de hecho, demostrará de lo que Wii es capaz.

El desarrollo 3D incluirá geniales minijuegos de la era 8 bits. ¡Y es que Travis es un fan de los píxeles!

Escalarás en el ranking de asesinos hasta llegar al número uno, a lo 'Kill Bill'.

LO MEJOR DEL MES

Capcom, Monster Hunter, Nintendo...

Un trío que dará mucho que hablar en los próximos meses. Y todo lo vas a encontrar en tu revista de Nintendo.



Enji Aonuma

Se ha dejado ver últimamente en algunos medios para afirmar que su Zelda va por buen camino, y que podría estar listo antes de final de año. La parte de Wii MotionPlus es lo que más nos va a impactar del juego...

Scribblenauts

Las buenas noticias son que este divertido y original título, exclusivo de Nintendo DS, ha superado el millón (1.000.000) de unidades vendidas.



Premio para Virtual Toys

El estudio madrileño de desarrollo ha resultado finalista en el 'Premio Príncipe Felipe a la Sociedad de la Información', lo que habla sobre la importancia de la industria de los videojuegos en España.

El fenómeno Pokémon

Que vuelve y vuelve. Sabe regenerarse y ofrecer nuevos alicientes para convencer. Las nuevas ediciones son un puntazo, nosotros las estamos jugando de arriba abajo y no dejamos de alucinar con el montón de nuevos detalles que nos asaltan. Por eso y por que saben hacerlo bien, un "lo mejor del mes" para los juegos de Pokémon.



VELOCIDAD Wii

¡Que vienen 'loopings'!

Este año, «Trackmania» desatará una carrera meteórica en tu Wii.

Tras su paso por DS, 'TrackMania' llega a Wii para ponerte al volante de increíbles coches, a través de 200 circuitos con turbos, rampas y loopings imposibles. Incluso, podrás crear los tuyos propios y compartirlos, pues tendrá carreras online, para cuatro. Es un desarrollo de Focus Home.



Los circuitos ofrecerán tramos de auténtico vértigo.



Será compatible con el Wii Wheel y el mando clásico.



ACCESORIOS Wii y DS

Protegidas y elegantes

¡Transporta tus consolas con estos accesorios de Ardistel!

Mira qué chulada de bolsa deportiva acaba de lanzar Ardistel, para que transportes tu Wii de la forma más segura. En su interior acolchado caben consola, cables, tres juegos de Wii y cuatro mandos con sus nunchucks. La bolsa 'Carry All' está a la venta por un precio recomendado de 29,95€.

Por el mismo precio, también tienes la práctica 'Bandolera NW140', con bolsillos para consola y accesorios. ¡Échatela al hombro!

Y por último, una resistente carcasa en aluminio para DSi, con la que puedes hacer fotos mientras la tienes "a salvo", por 9,95€. Las tres tienen licencia de Nintendo.



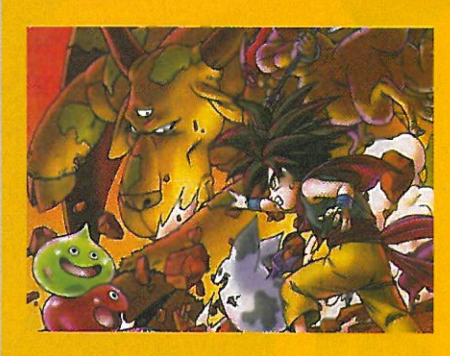
Bolsa de transporte para Wii

Bandolera para Wii

Carcasa para DSi

EL ESPÍA

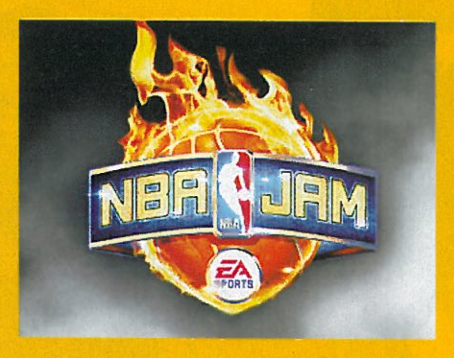
Nuestro espía se mete en todos los "fregaos" con tal de hacernos llegar las noticias de juegos que nadie sabe.



ROL DEL BUENO EN DS

DRAGON QUEST MONSTERS JOKER 2

Esta segunda parte se preparación mucho mimo: se agregarán al menos 300 monstruos a los que entrenar y cruzar para obtener criaturas únicas, elementos que mejorarán los combates, se aprovechará al máximo la conexión Wi-Fi... ¡Ojalá no tarde en salir esta aventura!



LA NBA SE DESATARÁ EN Wii

NBA, BÁSKET DE OTRA GALAXIA

Uno de los grandes clásicos del baloncesto consolero va a renacer en Wii este mismo año. «NBA Jam» volverá a enfrentar a las más importantes estrellas de la Liga Estadounidense con un estilo de juego muy arcade.

NUEVOS DATOS DEL "CRACK"

METROID OTHER M

El retorno de Samus será a finales de año, y ahora sus creadores nos dan pistas sobre el juego. La trama será muy emotiva, se plasmará con escenas de vídeo y resolverá incógnitas de la saga. Y, atención, aunque se han inspirado en la exploración y los saltos de los Metroid en 2D, los combates serán 3D.



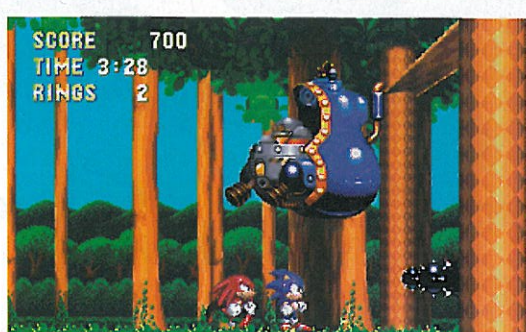
El pack de Sonic Classic incluirá una caja metálica, postales de edición limitada, un muñeco de Sonic y el videojuego.

PLATAFORMAS | DS

Sonic, más que un clásico

En marzo, «Sonic Classic Collection» revivirá sus primeros juegazos en DS.

SEGA está que lo tira. Acaba de anunciar el regreso a los orígenes del erizo con «Sonic 4», y en marzo nos trae esta joya para todo jugón que se precie: una recopilación de sus tres primeros juegos de MegaDrive, 'Sonic The Hedgehog 1, 2 y 3', más 'Sonic & Knuckles'. Por fin, podrás guardar la partida en cualquier momento, ¡pero habrá más sorpresas...!



Cuatro clásicos atemporales en un solo juego. Un lujo.





Las animaciones de los jugadores quitarán el hipo.



¡Podemos! Asume el reto de liderar a España.

FÚTBOL | Wii

¡El Mundial se vivirá en Wii!

EA anuncia «2010 Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010» para abril.

¡Notición deportivo! El único videojuego con licencia oficial de la Copa Mundial de la FIFA, que se celebra este año en Sudáfrica, llegará a Wii en abril. Así lo ha anunciado EA Sports, junto a detalles muy interesantes. Estarán presentes los 199 equipos nacionales que participaron en las rondas clasificatorias, y los 10 estadios oficiales de Sudáfrica, más los clasificatorios de cada región.

Además, sentirás la emoción del torneo online, compitiendo con tu Selección contra rivales de todo el mundo, hasta hacerte con la ansiada Copa Mundial.

Desde luego, su realismo y ambientación prometen un fútbol insuperable.







Step to the Beat

Lo más descable de esta nueva entrega de aventuras en la Galia es el multijugador Wi-Fi. Así disfrutaréis a tope de los divertidos minijuegos con puntero que ofrece lo nuevo de Atari para Nintendo DS que ya está en las tiendas.

Megaman Zero Collection

Capcom lanzará en DS una recopilación alucinante: las cuatro entregas de la serie Megaman Zero de Game Boy Advance en un cartucho. Cuatro obras maestras de la acción 2D protagonizadas por el poderoso robot Zero, aliado de Megaman. En Europa lo jugaremos este verano.



Famous

Para convertirte en una estrella del rock ya sólo necesitas tu DS: en «Famous» aprenderás a bailar, cantar y tocar un instrumento. Después, crearás tu propio estilo, formarás un grupo... ¡y a tocar en directo! Todo, en 21 divertidos minijuegos. Y ya está a la venta.

Percy Jackson

Un nuevo héroe llega a DS. «Percy Jackson y el Ladrón del Rayo» es un juego de rol en el que un chaval de grandes poderes se las ve con los mismísimos dioses griegos. El juego ya está a la venta y la peli en los cines.




FUERA DEL JUZGADO...
...¡DIRECTO A LA ESCENA DEL CRIMEN!
Ace Attorney Miles Edgeworth
INVESTIGATIONS™
Ya disponible
ace-attorney.com
CAPCOM
NINTENDO DS
©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED.
TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.
12
www.pegi.info



¡Prepárate para la sensación del año!

Se acerca un juego innovador, que llevará al límite el poder de Wii. Descubre en nuestro primer reportaje sobre «Monster Hunter 3» cómo será el fenómeno que está arrasando en Japón y porqué te seducirá tanto si juegas en solitario como en su increíble modo online.



Un mundo lleno de monstruos te espera: te convertirás en cazador, un guerrero que tiene la misión de proteger a los humanos de estas poderosas bestias. Contarás con tu valor y el poder de tus armas.





MONSTER HUNTER 3 Tri

«MONSTER HUNTER» SERÁ UN ÉXITO PORQUE...



Creas tu propio cazador de bestias...

Das vida a tu propio personaje y te lanzas a un mundo salvaje lleno de monstruos... para experimentar una alucinante mezcla de acción y rol.



Llamas a tus amigos y cazas en compañía...

Tendrá el mejor y más completo modo online de la historia de Wii, animándote a que te unas a otros tres jugadores para salir de caza...



Formas partes de un fenómeno...

«Monster Hunter» tiene millones de fans en Japón, y en abril se lanza a conquistar a los fans españoles.

Lo que debes saber de MH3

«Monster Hunter 3» es la primera entrega para Wii de una saga de Capcom que arrasa en Japón. Ha superado el millón de copias y ha recibido la puntuación perfecta (40 sobre 40) en la revista Famitsu. Estas son las claves de su éxito...

Tú crearás a tu propio personaje

Elegirás su sexo y cada detalle de su aspecto físico... y poco a poco le irás equipando. Con el dinero que ganes cumpliendo misiones y con los materiales que consigas en tus cacerías, comprarás o fabricarás piezas de armadura. Así tu personaje lucirá un aspecto único: no habrá ningún otro cazador como tú.



Mejorar la armadura de nuestro héroe será vital. Caza pieza será independiente, de manera que podremos vestir distintos tipos de yelmos, corazas, guanteletes...

Un cazador, un arma

La elección del tipo de arma será clave a la hora de librar las batallas en tiempo real. Las siete clases serán: espada a una mano y escudo, gran espada, lanza, ballesta, martillo, hacha y espada larga. Y también podremos fabricar nuestras propias armas, que serán únicas en aspecto y características.



Los combates los libraremos con el mando de Wii y nunchuk, o con mando clásico.



La fabricación de armas de aspecto y poder completamente únicos será un puntazo.



¡Las bestias más poderosas!

El mundo de «Monster Hunter» está habitado por monstruos de todo tipo y tamaño. Algunos parecen dinosaurios, otros dragones o incluso serpientes marinas. Su aspecto será increíble (jamás habíamos visto gráficos así en Wii) y su comportamiento asombroso: su inteligencia hará necesario que desarrollemos estrategias complejas para cazarlos.



Los variados habitats marcarán los tipo de criaturas con los que lucharemos: montañas, llanuras, selvas o zonas volcánicas tendrán distinta fauna.



Los monstruos marinos debutan en esta versión de Wii. Y, claro, tendremos que sumergirnos para cazarlos.

Sin códigos de amigo, disfrutarás de un online alucinante con cazadores de toda Europa

Juego online: forma parte de la estirpe

El modo Historia será largo e intenso, pero aún más apasionante será el online: sin necesidad de códigos amigo afrontarás misiones con otros 3 cazadores de toda Europa. Podrás hablar con ellos a través de micrófono Wii Speak o escribirles con un teclado USB. Capcom está trabajando para que no haya que pagar cuota para jugar, aunque este dato aún no está confirmado. Y habrá modo para dos jugadores a pantalla partida.



Las partidas de cuatro jugadores serán épicas: hablando con otros jugadores gracias al Wii Speak te coordinarás para acabar con las bestias más poderosas.



¡La fiebre MH3 llega a España!

Nintendo presentó el juego en un lugar muy original: el Colegio de Médicos de Madrid. La expectación estaba por las nubes...

Conscientes del bombazo que será el juego, Nintendo y Capcom organizaron en Madrid un evento con dos invitados de honor: el productor y uno de los diseñadores de «MH3».

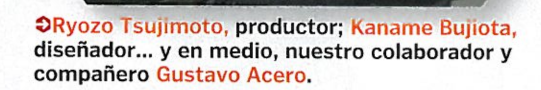
Nintendo Acción estuvo allí, claro está, concretamente en el Colegio de Médicos de Madrid, lugar en el que se realizó la presentación y que estaba literalmente abarrotado de periodistas y miembros del club de fans de «Monster Hunter» en España. Además, pudimos jugar partidas multijugador en las consolas habilitadas para ello, y comprobar de primera mano que el juego es simplemente alucinante. En general, la opinión de los profesionales fue unánime: estamos ante un juego que puede marcar un antes y un después en Wii. ¡Permaneced muy atentos a nuestra revista para ir descubriendo todos sus secretos!



La posibilidad de disfrutar de partidas multijugador nos permitió comprobar el espectáculo y la diversión que ofrecerá «Monster Hunter».

Entrevistamos a los creadores

"Todo el mundo juega a «MH» en Japón"



Ryozo Tsujimoto, productor; Kaname Bujiota, diseñador... y en medio, nuestro colaborador y compañero Gustavo Acero.

¿Cómo surgió la idea de la saga? ¿Cuál creéis que ha sido la clave de su éxito?
R: Queríamos hacer un juego de acción a lo grande, con monstruos tan enormes que los héroes de la aventura tuviesen que poner todo su empeño y sus recursos para cazarlos, echando mano de las armas más increíbles. El público japonés ha asimilado muy bien esa "catarsis" y ha hecho suyo el concepto Monster Hunter.
K: Además, hemos tratado de eliminar las diferencias entre el (jugador) 'hardcore' y el novato. El cazador siempre tiene el mismo nivel, independientemente del grado de experiencia del jugador. Así ambos pueden jugar sin ventajas.

¿Cuál es vuestra fuente de inspiración a la hora de crear nuevos monstruos?
K: Somos gente curiosa e inquieta, y siempre nos ha gustado imaginar seres fantásticos de otros mundos. Para «Monster Hunter Tri» nos hemos inspirado en dinosaurios, dragones, criaturas mitológicas, animales fosilizados... pero también en objetos reales. Uno de los monstruos lo creamos a partir de una excavadora, y su feroz ataque recuerda a su mecanismo.

La calidad gráfica del juego impresiona. ¿Habéis exprimido toda la potencia de Wii para lograr semejantes resultados?
K: Todas las consolas tienen su límite de capacidad, y es cierto que Wii no es una excepción. Hemos procurado aprovechar al máximo sus capacidades gráficas, pero también hemos jugado con recursos visuales para transmitir ciertas impresiones: sensación espacial, texturas realistas, elementos atmosféricos que nos hagan creer estar dentro... Un árbol parece mucho más un árbol si cuidas cada detalle de la atmósfera natural que lo rodea, y eso hemos hecho.

¿Qué pensáis de quienes opinan que en Wii no hay cabida para jugadores expertos o 'hardcore'?
R: En Japón no existen esas barreras entre veteranos y novatos. No hay distinción, «Monster Hunter» lo juega todo el mundo. Incluso, tal como el juego está concebido, los principiantes pueden ser invitados por los expertos, y viceversa. No me importa que la gente etiquete a «MH» de tal o cual manera, sino que lo jueguen y disfruten.

¿Podéis revelar a los lectores de NA cuáles son vuestros monstruos y armas favoritos en la aventura?
R y K: Como arma, la nueva Switch Axe, una espada que tiene doble función. Y en cuanto a monstruos... nos decantamos por el gigantesco Shen-Moran (del mundo acuático) y Rathian (una especie de imponente dragón volador).

Objetivo Nintendo Acción

NADIE SIN CARNÉ

ACTION Auto Bild PARTNER

Porque sacarse el carné de conducir puede ser un juego de niños

¡20% de descuento en tu Auto Escuela Aprueba conmigo!

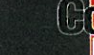
APROVÉCHATE DE ESTA OPORTUNIDAD

Autoescuela Aprueba Conmigo para DS con un 20% de descuento

1. Entra en http://tienda.enciclonet.com
2. Introduce Autoescuela DS en el buscador que encontrarás en la parte superior derecha.
3. Selecciona el producto deseado y pulsa el botón "Agregar al carrito"
4. En el cuadro "Códigos de descuento" introduce el código NINAAC y pulsa el botón "Aplicar Cupón".
5. Sigue las instrucciones para confirmar tu pedido.

Fecha de la promoción del 16 de febrero de 2010 al 31 de marzo de 2010.













¡PRIMER CONTACTO!

POKÉMON™

EDICIÓN ORO HEARTGOLD / EDICIÓN PLATA SOULSILVER

¿La aventura Pokémon más grande jamás jugada? El "remake" de los clásicos «Pokémon Plata» y «Pokémon Oro» para DS será un juego inmenso, lleno de sorpresas... Un desafío para auténticos entrenadores.



Fecha de estreno 26 de marzo

¡Pero si ya no queda nada! ¿Te da tiempo a acabarte tus juegos Pokémon antes?



Remake... Con muchas novedades

Totalmente adaptado a la pantalla táctil, con cientos de secretos y los 493 Pokémon.



Pack especial PokéWalker incluido

El pack del juego incluye un podómetro: ¡llévalo siempre contigo para mejorar a tus Pokémon!





El regreso a un mundo único

DESEÁBAMOS UNA NUEVA VERSIÓN. Oro y Plata fue la segunda GRAN aventura Pokémon (tras Verde y Rojo), y para muchos la más emocionante. Ahora renacerá en DS... mucho más grande todavía.



Chikorita será uno de los tres Pokémon de inicio. También puedes elegir entre Cyndaquil y Totodile... ¡qué clásicos!



En los gimnasios de Johto nos esperan desafíos únicos y sorprendes, como este laberinto de varios niveles...





Un primer dato para que te hagas una idea de la inmensidad de este juego: **será aún más grande que Pokémon Platino**. Sí, si sumas las dos regiones que recorreremos, Johto y Kanto (esta última "hogar" del primer juego, Pokémon Verde y Rojo) la extensión de terreno es mayor que la de Sinnoh, el continente de Platino. ¿Y el número de Pokémon? Los mismos, 493. Es decir... ¡¡todos los que son!!!

El viaje del entrenador

Como en toda gran aventura Pokémon, nada más comenzar te convertirás en entrenador. El Profesor Elm te permitirá elegir entre **Chikorita, Cyndaquil y Totodile...** Y ya con tu primer Pokémon empezará el viaje de tu vida. Tu primera misión: completar la Pokédex de Johto, la tierra donde comienza el juego. 250 Pokémon entre los que se encuentran las criaturas Legendarias o Pokémon míticos como Ho-oh (en Heartgold) o Lugia (en Soulsilver). Una vez superada la Liga Pokémon, te espera Kanto. Entre las dos tierras deberás superar **16 gimnasios** con sus correspondientes medallas... y jefes. Pero, además de su longitud, otros muchos detalles convertirán estas ediciones en las más completas: los gráficos de han rediseñado en 3D, el uso de la pantalla táctil será magistral y el juego incluirá el PokéWalker (un podómetro en el que introducir a cualquiera de tus Pokémon y mejorarlo simplemente al caminar).

¡Pero aún no has visto lo mejor! Lo más genial será la **infinidad de tareas y secretos escondidos**. ¿Quieres diseñar tu propia ruta Safari? ¿Sabes que habrá competiciones deportivas de Pokémon en el estadio Pokéathlon? ¿Que volverán secundarios como las Chicas Kimono? ¿Qué tu madre te guardará dinero... y a veces se lo gastará por su cuenta en items alucinantes? En este reportaje descubrirás muchas cosas... pero necesitaremos muchos más números para contártelo todo.

¡NOSOTROS VIVIMOS LA 'FIEBRE'!

Para Nintendo Acción, el estreno de Oro y Plata para Game Boy Color en 2001 fue histórico...



1 ¡Doble portada!
La de nuestro número 100 y la del 101. Sabíamos que sería un gran éxito.



2 ¡Varios reportajes!
Nos volcamos en la cobertura, con diferentes reportajes con los que nos adelantamos a todos.



2 El análisis...
Le dimos un 97... y el tiempo nos dio la razón: se recuerda como uno de los mejores Pokémon.



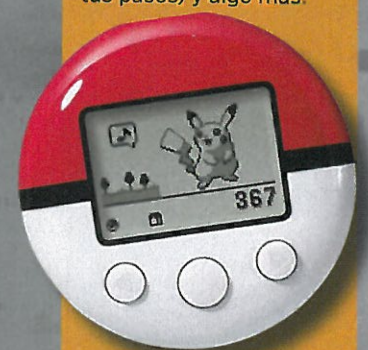
3 Y después, la locura...
Hubo mega-guía, y pósters y regalos... era pokémanía en estado puro.

Un juego especial

UN MONTÓN DE NOVEDADES, DETALLES Y SECRETOS harán de Oro y Plata el mejor Pokémon. Desde el control táctil al Pokéwalker, echamos un vistazo a sus claves.

¡A PASEAR CON TUS POKéMON!

El PokéWalker vendrá con el juego y hará las funciones de podómetro (mide tus pasos) y algo más.

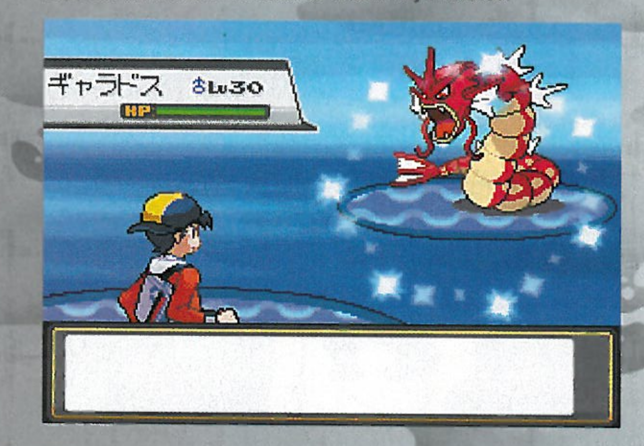


PokéWalker
Mediante infrarrojos, se comunicará con tu DS para que metas un Pokémon en él. ¡Y ya sólo tienes que andar para aumentar su felicidad y experiencia! También servirá para localizar Pokémon y objetos...



Johto cuenta con su propio Frente de Batalla en el que te esperan un montón de nuevos edificios y... rivales.

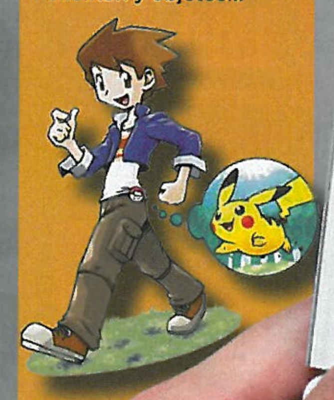








Así será el juego mientras exploras. Como ves, en el menú serán accesibles con un toque las cosas más importantes.

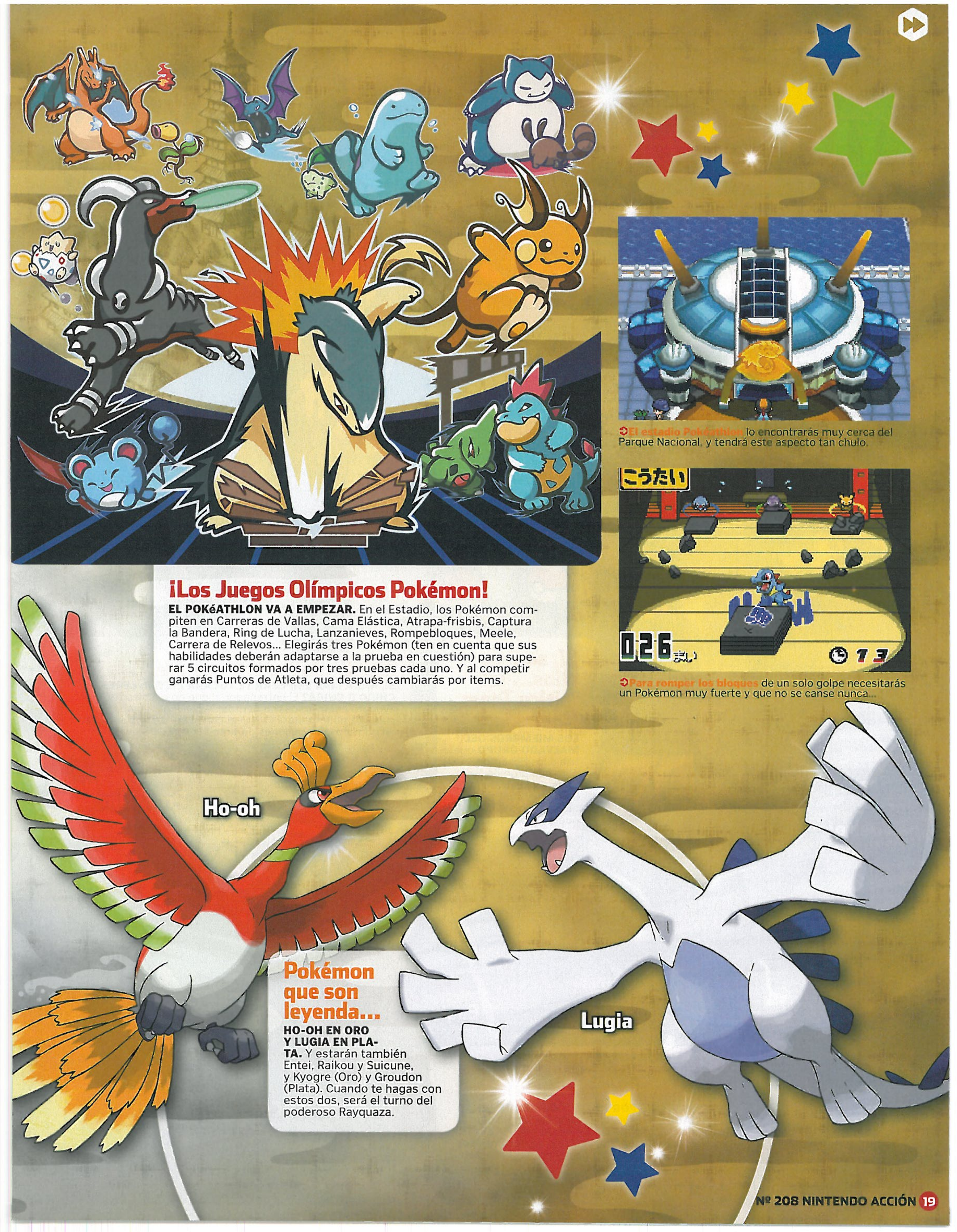




¡Ordenar tus Pokémon nunca fue tan fácil!

LA POKéDEX TENDRÁ un control táctil renovado. Pero sólo será la punta del iceberg: con solo un toque entrarás en la Mochila o en el menú de cada Pokémon, las Cajas de PC también se manejarán con el stylus... ¡Madre mía, si hasta haremos anotaciones en el mapa de la PokéGear! Y tendrás acceso directo a las deportivas, a la función Zahorí y a dos objetos que tú elijas. ¡La rapidez en el manejo será total!





El estadio Pokéathlon lo encontrarás muy cerca del Parque Nacional, y tendrá este aspecto tan chulo.

Para romper los bloques de un solo golpe necesitarás un Pokémon muy fuerte y que no se canse nunca...

¡Los Juegos Olímpicos Pokémon!

EL POKéATHLON VA A EMPEZAR. En el Estadio, los Pokémon compiten en Carreras de Vallas, Cama Elástica, Atrapa-frisbis, Captura la Bandera, Ring de Lucha, Lanzanieves, Rompebloques, Meele, Carrera de Relevos... Elegirás tres Pokémon (ten en cuenta que sus habilidades deberán adaptarse a la prueba en cuestión) para superar 5 circuitos formados por tres pruebas cada uno. Y al competir ganarás Puntos de Atleta, que después cambiarás por items.

Pokémon que son leyenda...

HO-OH EN ORO Y LUGIA EN PLATA. Y estarán también Entei, Raikou y Suicune, y Kyogre (Oro) y Groudon (Plata). Cuando te hagas con estos dos, será el turno del poderoso Rayquaza.



Un gran elenco de personajes

LOS PROTAGONISTAS Y SECUNDARIOS ya hicieron historia en su momento con una estética más atrevida y molona que los del Pokémon original. Aquí se volverán a "salir".

Sí, son ellos... ¡el mítico Team Rocket!

LOS MIEMBROS DEL MALVADO GRUPO que usa a los Pokémon para sus propios fines... y los trata fatal. Descubrir cuál es su nuevo plan será uno de nuestros objetivos.

Así de molón te vas a ver

SÍ, NADA MÁS EMPEZAR TE TOCARÁ ELEGIR: ¿ERES CHICO O CHICA? El entrenador al que no escojas te ayudará en diversos momentos de la aventura. Ah, y claro, también tendrás un rival con el que te enfrentarás en numerosas ocasiones durante el juego.

Si la cosa se pone fea, quizá puedas contar con ellos

EN TUS VIAJES POR JOHTO TAMBIÉN TENDRÁS ALIADOS. Eusine, el entrenador fanático de la Legendario Suicune; César, fabricante de PokéBalls; y, claro, el Profesor Elm, el discípulo del Profesor Oak que hará entrega del primer Pokémon.



Equípate para ganar

QUIZÁ CONOZCAS YA ESTOS "GADGETS"... Pero nunca habrás manejado versiones más avanzadas. Ahora son más "táctiles" y con nuevas funciones.



¡La cesta de los Bonguris!

EN ELLA GUARDARÁS... los Bonguris, frutos de 7 colores distintos con lo que después César fabricará PokéBalls de diferentes características.



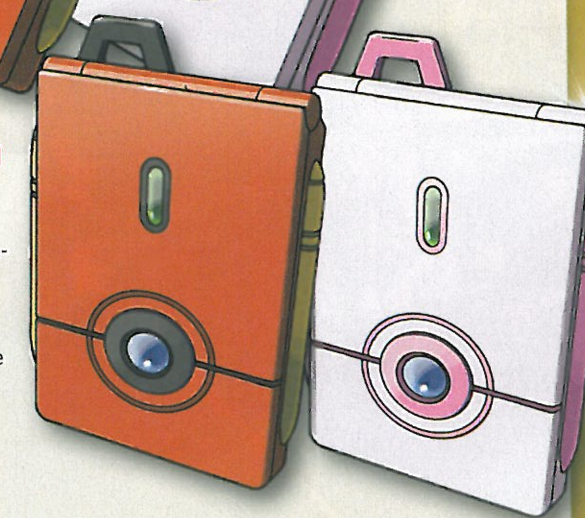
No podrás vivir sin el Pokégear

ES UN TODO EN UNO INCREÍBLE: te servirá como teléfono para llamar a otros entrenadores del juego, como mapa en el que a veces aparecerán localizaciones de Pokémon... ¡y como radio para escuchar programas!



La Pokédex más avanzada

¡Y EN DOS COLORES! Roja y negra para los chicos y blanca y rosa para las chicas. Su manejo será mejor que nunca gracias a la pantalla táctil. Y, como siempre, te dará toda la información que necesitas sobre los Pokémon que vayas encontrando durante tu aventura...



¡Qué Poké Balls más chulas!

TE LAS FABRICARÁ CÉSAR y serán distintas según el color del bonguri que le des: Rapid Ball, Nivel Ball, Cebo Ball, Peso Ball, Amor Ball, Amigo Ball y Luna Ball. Con cada una será más fácil atrapar Pokémon de ciertos tipos y características.



Johto, a tus pies

SERÁ LA TIERRA POKéMON más fascinante. En ella encontrarás 8 gimnasios, Pokémon Legendarios, Dragones... y secretos para pasarte toda la vida explorando y disfrutando.

Zona Safari

La nueva Zona Safari de Johto puede ser modificada a tu gusto para atraer a distintas especies de Pokémon. Y, una vez hayas creado la tuya propia, podrás enviársela a un amigo para que la explore por su cuenta.



Ciudad Iris

La capital cultural de Johto. En esta ciudad las tradiciones japonesas son más evidentes, con el teatro de las Chicas Kimono. En la Torre Quemada liberarás a Entei, Suicune y Raikou, y en la Torre Hojalata lucharás con Ho-Oh. Te espera el cuarto Gimnasio.

Parque Nacional

Aquí se celebra un concurso de captura de bichos todos los martes, jueves y sábados.

Ruinas Alfa

Un lugar misterioso lleno de Unown salvajes. Deberás volver varias veces con distintos movimientos de campo para descubrir sus secretos.

Ciudad Olivo

Desde aquí sale el SS Aqua. Tiene un faro y aloja el quinto Gimnasio. Al oeste se encuentra el Frente de Batalla.

Islas Remolino

Hogar del poderoso Lugia.

Ciudad Orquídea

Aloja el sexto Gimnasio Pokémon, así como una famosa farmacia. Cerca está el camino a la Zona Safari.



Ciudad Trigal

La capital económica de Johto. En esta ciudad se encuentra el tercer Gimnasio, así como el centro comercial, el casino, la torre de radio, el magnetotren, o la Terminal Global.




Lago de la Furia
En este lago el Team Rocket prepara algo sospechoso. Por el camino deberás luchar contra un Gyarados rojo.
Ciudad Endrino
Una ciudad con gran tradición por los dragones, donde se encuentra el último Gimnasio de Johto. Sólo los mejores entrenadores son permitidos en la Guarida Dragón.
Pueblo Caoba
Este pequeño pueblo es hogar de los ninja. El séptimo Gimnasio Pokémon te espera aquí.
Meseta Añil
En este temible edificio te espera el poderoso Alto Mando.
Ciudad Malva
En Ciudad Malva se encuentra la enigmática Torre Bellsprout y sus monjes, así como tu primer Gimnasio Pokémon.
Ciudad Cerezo Se trata de la primera ciudad en tu camino, donde obtendrás las Deportivas... y verás a tu rival.
ふん……
オレの なまえを みたのか……
Pueblo Primavera
En este pequeño pueblecito al sureste de Johto empezarás tu aventura. Aquí obtendrás a tu primer Pokémon gracias al Profesor Elm. Y está tu casa, claro.
El Pokémon está ahí encima...
Pueblo Azalea El amable César te fabricará PokéBall especiales si le das un Bonguri. Aquí te encuentras con el Team Rocket por primera vez en Pozo Slowpoke, así como el segundo Gimnasio.

CON ESTOS 18 JUEGOS DE Wii...

¡¡Móntate la mejor fiesta!!

Tu revista favorita te va a ayudar a organizar la fiesta perfecta. Coge la Wii, 4 mandos o los instrumentos que necesites y piensa qué tipo de fiesta quieres organizar. Bueno, mientras te vamos dando unas pistas...



EL DATO
Los títulos multijugador arrasan en las tiendas, y Wii es la consola perfecta para jugar en compañía

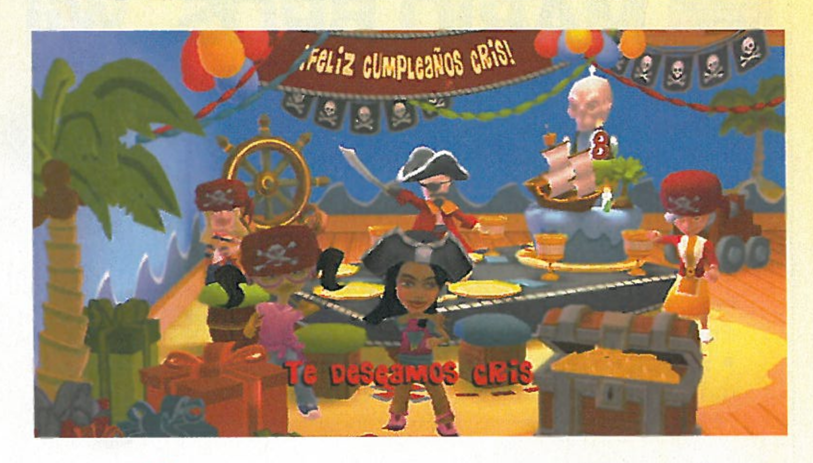
Para celebrar tu cumpleaños...

UNA FIESTA CON TUS AMIGUITOS es perfecta si después de la tarta les propones unas cuantas partidas a estos juegos...



MI GRAN FIESTA DE CUMPLEAÑOS

2K Games · 12 jugadores · 14,95€



Necesitáis 4 mandos; ganas de celebrar vuestro cumple entre risas; nivel básico de jugón.

Lo que os divertirá

- 21 minijuegos para 4 simultáneos o 12 por turnos con variado uso del mando y mecánica sencilla.
- El pack incluye adornos e invitaciones para tus amigos.
- Podéis elegir el tema de la fiesta entre 10 diferentes: de piratas, de princesas, de monstruos...



TOY STORY MANIA!

Disney · incluye gafas 3D · 59,95€



Necesitáis 2 mandos; buena puntería; que os molen las atracciones de Disneyland; la chulísima pistola.

Lo que os divertirá

- Sus juegos de mecánica simple pero muy retantes, ambientados en las atracciones de Disney (para eso son los creadores).
- La secciones de bonus en 3D, que disfrutaréis a tope con las gafas puestas. Accederéis a ellos canjeando los tíckets que ganéis en el modo historia.

Para lucir el mejor coco...

SI LA MATERIA GRIS es lo vuestro, apostad por estos títulos. Les demostraréis a vuestros amigos lo que vale vuestro coco...



BOOM BLOX SMASH PARTY

EA · Diseño de Spielberg · 19,95€

Necesitáis 4 mandos; perspectiva espacial; precisión y tacto en el manejo del mando.

Lo que os divertirá

- Su control: con el puntero seleccionas la pieza y la lanzas con un golpe de muñeca.
- Más de 100 puzles para varios jugadores, con modos versus y cooperativos online y offline.



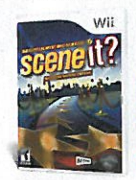
BIG BRAIN ACADEMY

Nintendo · 12 jugadores · 29,95€

Necesitáis 2 mandos; agilidad mental; agudeza visual; rivalidad con alguien; perspectiva espacial.

Lo que os divertirá

- Un estilo 'Wii Play' en plan juegos de inteligencia.
- Está planteado como un examen, en el que obtienes diferentes notas.
- Es exigente, desafiante y anima a superarse.



SCENE IT!

Warner · Estilo Trivial · 39,95€

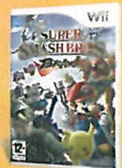
Necesitáis 2 mandos; buena memoria; un equipo equilibrado.

Lo que os divertirá

- Su devoción total por el mundo del cine: es un trivial complamente sobre el 7º arte.
- Los tipos de "rompecabezas", variados y divertidos: anagramas, vínculos famosos, archivos de sonido, preguntas sobre géneros, escenas por identificar...

Para competir sin tregua...

ALGUNOS JUEGOS son capaces de organizar una fiesta por sí mismos. Es lo que le pasa a estos tres candidatos, que los conectáis a la consola y empezáis a miraros a los ojos con cara de desafío, y hasta que no dejáis al rival en la cuneta no paráis...



SUPER SMASH BROS. BRAWL

Nintendo · juego online/mando clásico · 49,95€

Necesitáis 4 mandos; una conexión online para disfrutar de sus combates por internet; y algún mando de NGC.

Lo que os divertirá

- Su concepto de lucha con un componente de estrategia, lo hace divertido, sencillo y diferente. Cuando le pillas el truco, no puedes dejar de picarte.
- Cuatro tipos de control: mando clásico, en horizontal, mando de NGC y mando + nunchuk.
- El modo aventura tiene cooperativo. Y el modo online incluye combates a 4 aunque estés solo.



NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Nintendo · Cooperativo/competitivo a 4 · 49,95€



Necesitáis 4 mandos; nunchuk opcional; habilidad; experiencia en plataformas; moral.

Lo que os divertirá

- Podréis entrar y salir, los 4, en cualquier momento de la partida.
- En el modo libre el objetivo es acabar con más enemigos y recoger más monedas que nadie.
- Es realmente laaaaaaargo: 8 mundos con un montón de fases. Más de 60 horas de juego...

MARIO KART Wii

Nintendo · pack con volante · 49,95€

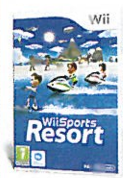
Necesitáis 4 volantes; una pantalla grande para ver muuuuy bien los circuitos.

Lo que os divertirá

- El control de motos y coches es supermanejable; las carreras son muy equilibradas y se hacen acrobacias aéreas agitando el volante con increíble facilidad.
- Los 20 personajes de Nintendo cuentan con vehículos personalizados, tanto motos como alucinantes coches.
- Con el Canal Mario Kart podréis estar conectados a vuestro juego favorito a todas horas: podéis ver quién está disponible en ese momento, el ranking de los mejores pilotos del mundo, su nivel respecto al tuyo... No olvidéis que en las carreras online puede haber hasta 12 corredores.

Para los más deportistas...

NO HACE FALTA EL CHÁNDAL, pero vais a sudar. Estos son los mejores juegos para pasar una tarde deportiva y de risas. Porque siempre hay alguien mejor que tú...



Wii SPORTS RESORT

Nintendo · Exclusivo Wii MotionPlus · 49,95€

Necesitáis 4 mandos con 4 MotionPlus (o 2 mandos con MP os sirven para 11 de las 12 pruebas); pelín de forma física

Lo que os divertirá

- Las 12 pruebas son variadas, divertidas y originales.
- Es más preciso que Wii Sports pero también más realista y difícil, sensible y exigente.
- Portentoso equilibrio de jugabilidad; y dura: 24 pruebas.



GRAND SLAM TENNIS

EA Sports · Compatible Wii MotionPlus · 59,95€

Necesitáis 4 mandos, mejor con MotionPlus. Y entrenamiento de revés y volea.

Lo que os divertirá

- Podéis convertiros en una de las 23 estrellas del circuito mundial de tenis: Federer, Nadal...
- Es un tenis preciso y realista.
- Atención a los partidos a dobles en multijugador (pantalla partida) y a sus más de 12 pruebas en la "fiesta del tenis".



MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. DE INVIERNO

Sega · Wii Balance Board · 39,95€



Necesitáis 4 mandos; la tabla de equilibrio es opcional; ganas de jugar en la nieve y el hielo.

Lo que os divertirá

- 25 eventos, 14 con la tabla de equilibrio.
- Mogollón de tiendas en las que comprar ropa de esquí, botas, gorros... o cambiar el diseño y los colores de los esquís o la tabla.

Para reunir a la familia...

ES DOMINGO y toda la familia ha venido a comer a casa de tus padres. Es la ocasión perfecta para probar de lo que es capaz tu Wii... con estos juegos.



JUEGOS EN FAMILIA

EA · Para todas las edades · 29,95€

Necesitáis 2 mandos; afición por los juegos clásicos de tablero; habilidad, ganas de darle al coco... y de ganar a tus papis

Lo que os divertirá

- La variedad de propuestas: juegos de operación, cuatro en raya, jenga, Pictureka... un poco de todo, y todo divertidísimo.
- El modo Show: un desafío de todos los juegos para todos.
- La presencia de Mr. Potato, que siempre es un aliciente, y da para reírse a gusto.



Wii PLAY

Nintendo · Incluye mando de Wii · 49,95€

Necesitáis 2 mandos; un sofá para estar sentadito; puntería y buen pulso.

Lo que os divertirá

- Minijuegos muy variados, que se complementan para ofrecer una experiencia multijugador.
- Juegos pequeñitos, cortos, pero que no veas lo que divierten y pican. Ojo, que si quieres conseguir las medallas, tienes para horas de diversión.
- Un mando de Wii gratis.

FAMILY TRAINER EXTREME CHALLENGE

Namco Bandai · Alfombrilla · 39,95€ (pack)



Necesitáis 2 mandos; la alfombrilla; habilidad, un poco de ritmo y a la familia animando por detrás.

Lo que os divertirá

- El tipo de pruebas: bicicross, salto base, kite surf... deportes extremos para que la familia al completo vibre.
- Tiene 9 pruebas diseñadas para 2 jugadores simultáneos, sobre la alfombrilla, dándolo todo.
- Mecánica simple y adictiva, y con la ventaja de que puedes incluir tus Mii en el invento.



Para vibrar al ritmo de la música

REVIVIR LOS TEMAS más actuales junto a tus colegas, tocando el bajo, la batería o llevando la voz, y bailar como posesos sobre una alfombra... son cosas divertidísimas.



BAND HERO

Activision · pack juego + batería + guitarra + micrófono · 149,95€

Necesitáis Para tener la banda completa, 3 mandos (o 3 instrumentos) y un micrófono; algo de oído musical; dedos hábiles-

Lo que os divertirá

• Su estilo popero. Son temas mucho más populares, reconocibles, que los de otros Hero. Y también más fáciles de tocar.

• Une a toda la familia, invita a formar una banda, cada uno con un instrumento. Y el cantante repasa su inglés.



DANCE DANCE REVOLUTION 2

Konami · Alfombrilla de baile · 59,95€

Necesitáis 3 mandos; alfombrilla, si no la tenéis; ganas de bailar, sentido del ritmo.

Os divertirá por:

• Podéis jugar de varias maneras: 1 alfombrilla y 3 mandos, 2 alfombrillas y 2 mandos.

• Tenéis que seguir el ritmo de la música con los pies y las manos (si juegas sin alfombrilla, basta con mover los mandos...)

• Hay más de 50 temas, con mucha música electrónica y pop de estrellas consagradas.

Para ser el ganador de 'OT'...

NO TODO EL MUNDO CANTA como los ángeles, pero al final a nadie le da vergüenza ponerse frente al micro en juegos como éstos y reírse hasta de su sombra...



DISNEY SING IT! POP HITS

Disney · Pack con micro o sin él · 59,95€

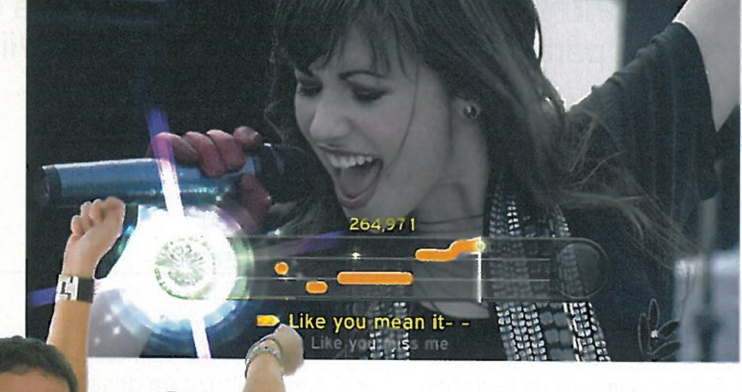
Necesitáis 1 micro + 1 mando (4 micros para multijugador); oído musical y algo de inglés

Lo que os divertirá

• Sus más de 30 temas, con estrellas como Demi Lovato, Taylor Swift, Jonas Brothers...

• Quizá necesitéis clases de canto: Tiffany Thorton os enseñará a modular la voz, controlar la respiración...

• Podéis grabar vuestras actuaciones, y cantar sin letra, dándolo todo frente a la pantalla...





U SING

Mindscape · pack micro · 39,95€

Necesitáis 1 micro + 1 mando (2 micros para multijugador); oído musical (aunque si no reconocéis estos clásicos...)

Lo que os divertirá

• Su selección de 30 éxitos de todos los tiempos, extraídos directamente del catálogo de Universal Music: incluye Coldplay, Beatriz Luengo, Nena Daconte, Jackson 5, Gloria Gaynor...

• Podéis grabaros y ver cómo os ha quedado la canción... y cuantos gallos habéis metido.



SUSCRÍBETE A







¡Gastos de envío INCLUIDOS!



Para que elijas entre...

...Más de **300** juegos de consolas clásicas como:





...Más de **90** juegos online como:



WiiWare — My Life as a King — 1.500 Puntos

WiiWare — World of Goo — 1.500 Puntos

...Y un **montón** de juegos y aplicaciones para DSi como:



DSiWare — una pausa con... BRAIN TRAINING del Dr. Kawashima Ciencias — 800 Puntos

DSiWare — Diccionario 6 en 1 — Incluye función de cámara — 500 Puntos

2.000 puntos equivalen a



TELÉFONO
902 540 777

E-MAIL
suscripcion@axelspringer.es

INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com

Horario de atención telefónica: de lunes a viernes de 9 a 18h. En julio y agosto de 8:30h. a 16:00h.

Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en ***www.axelspringer.es/atrasados***



Nintendo® Acción

¡Y entra en el **sorteo**
de **3 DVD** portátiles!



Completa la encuesta en:
http://www.ntdaccion.es/encuesta/

Novedades

32 Sonic & SEGA All-Stars Racing

POR CIRCUITOS ASÍ DE INCREÍBLES transcurren las carreras de uno de los juegos más potentes de Wii.

40 Phantasy Star Ø

UN RPG PROFUNDO Y COMPLETO que sabrá compensar a los jugadores más exigentes gracias a su increíble modo online y sus textos en inglés.



39 Endless Ocean 2

ES PARA BUZOS pero también te entretendrá a ti: océanos de todo el mundo te mostrarán lo mejor de su fauna.



36 Super Monkey Ball Step&Roll

LOS HÉROES DE SEGA copan este mes los lanzamientos para Wii; este viene con tabla de equilibrio y ¡movimiento!

CÓMO PUNTUAMOS

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación







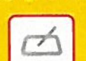



EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DROGAS · SEXO · MIEDO · LENGUAJE SOEZ · DISCRIMINACIÓN

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.











PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.









NUNCHAKO · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

En marzo...

VARIEDAD Y SORPRESAS. Abogados, buen Rol, aventuras en los océanos profundos, amos del aire y, por encima de todo, un juego de carreras soberbio.

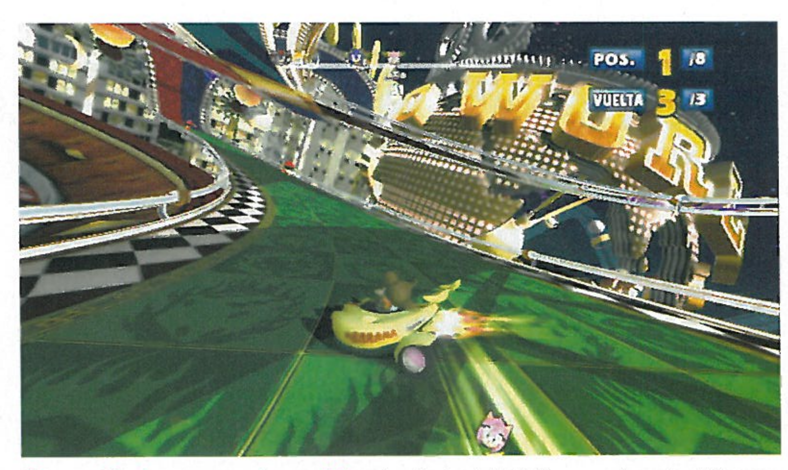
Wii

NINTENDO DS

NOTA DE LA REDACCIÓN. Ten en cuenta que los precios que mostramos en las novedades y Guía de Compras son aproximados, y pueden variar de una tienda a otra. Si quieres alternativas, pregunta en varias tiendas.



Novedades
¡ABRID PASO AL MÁS RÁPIDO!
Sonic & SEGA All-Stars Racing
Las estrellas de SEGA se sacan el carné en Wii para intentar batir todas las marcas de velocidad y diversión. ¿Lo habrán conseguido?
Tipo de juego:
Carreras
Compañía:
SEGA
Jugadores:
1-4 Jug. (8 online)
Idioma:
Voces en castellano
Textos en castellano
Precio:
49,99€ (pack 59,99€)
Lanzamiento:
Ya disponible
FUNCIONES DEL MANDO
NUNCHUK
PUNTERO
VIBRACIÓN
SENSOR MOVIMIENTO
ALTAVOZ
INTERNET
Wii
EL DATO
Desbloquea a 12 pilotos adicionales, 17 circuitos y 31 temas musicales de la historia de SEGA



Los vehículos son una 'monada', sobre todo el de AiAi, un racimo de plátanos con ruedas. Sin embargo, sus geniales diseños apenas influyen en la conducción.



Los guiños al pasado de SEGA son un puntazo, con circuitos tan emblemáticos como la Colina costera, la Fortaleza de Eggman o la tétrica Mansión de Curien.



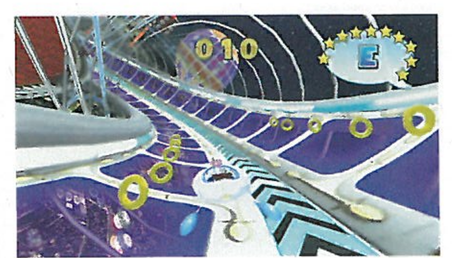
¡Que me da un acelerón!

Hay varias formas de dejar atrás a los rivales; las cajas de objetos siempre ayudan, pero lo más importante es saber encadenar turbos.

Aluvión de misiones con mucha historia

Además de aportar variedad al juego, el modo Misiones es un viaje a través de franquicias como 'Jet Set Radio', 'Billy Hatcher', 'Super Monkey Ball' o el propio 'Sonic The Hedgehog'. Son 64 eventos, divididos en categorías: carreras eliminatorias, encadenar derrapes, alcanzar a un corredor en el tiempo disponible, recolectar objetos, golpear a los malos que bloquean el paso...

En la parte superior derecha vas viendo tu puntuación; si quieres desbloquear la siguiente misión, debes lograr una A, como mínimo. Al principio son facilonas, pero las últimas veinte son una fuente de piques.



Recoge los anillos que puedas mientras escuchas ese "sonic-quete" tan nostálgico.



Pasa por las puertas verdes para sumar unos segundos a tu crono; ¡las rojas restan!



Elimina al enemigo lanzándole ítems como puños. Esta última del robot es la más dura...

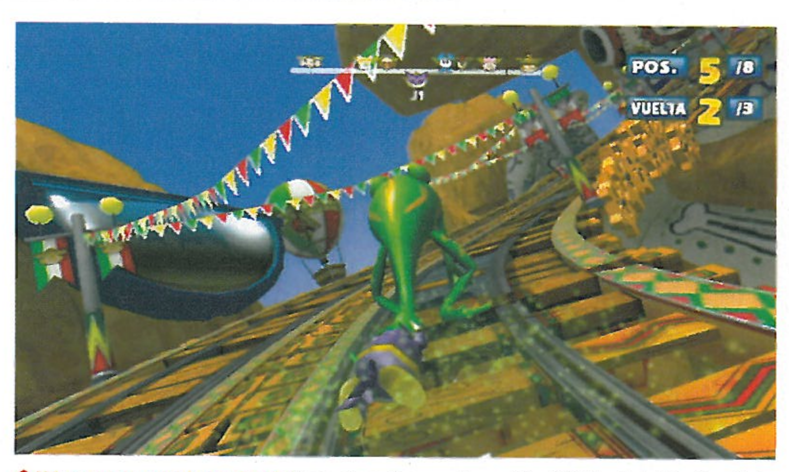
Desde hace casi veinte años, Sonic ha demostrado ser el mejor corredor del mundo de los videojuegos, y aunque ya tiene cierta experiencia en esto de las carreras (ahí está «Sonic Riders: Zero Gravity» de Wii), es la primera vez que protagoniza un **arcade de conducción a lo 'Mario Kart'** junto a sus compañeros de empresa, o sea, los mayores iconos de SEGA. ¿Y qué sale de semejante parrilla?

¡Un fiestón de viejos amigos!

Cuando Nights agita la bandera al inicio de la carrera, y mantienes pisado el acelerador para salir con un turbo, te percatas de la cantidad de kilómetros de emoción y buenos recuerdos que tienes por delante. Mientras recorres circuitos de sagas como «Samba de Amigo» o «House of the Dead», vas reconociendo a Tails, Eggman, Billy Hatcher o Aiai. En total, **nueve personajes disponibles** desde el comienzo, aunque a medida que consigues Millas SEGA, el plantel crece hasta **superar los veinte**: Ulala, Jacky y Akira de 'Virtua Fighter', B.D. Joe de 'Crazy Taxi', los Chuchus... así hasta doce invitados de lujo, cada uno con su propio coche.

Pero no todo son bólidos de cuatro ruedas; Tails maneja una avioneta y Ryo, de 'Shenmue', es uno de los cuatro moteros. Si haces un caballito ganas un acelerón, al igual que al realizar trucos en los saltos, pero la verdadera clave está en **dominar el derrape**; cuanto más dure, más impulso recibes. Enseguida te acostumbras a usarlo en curvas más bien pronunciadas -al principio te llevarás tus golpes- y si le pillas el tranquillo a soltar el acelerador mientras derrapas, ni siquiera Shadow te hará sombra.

Uno de los puntos fuertes de «All-Stars Racing» es el sorprendente dinamismo de las carreras; si te caes, aparece una fugaz cortinilla y en un segundo estás corriendo de nuevo en la pista.



¿Una rana por el camino? ¡Pero si es Froggy, la acción 'All-Star' de Big the Cat (esa bola morada que ves por los suelos)! Suerte que Froggy arrasa con todo...



El cohete gigante es una de las armas más molonas; primero lo lanzas, y cuando pulsas por segunda vez, haces que explosione. ¡Puro control remoto!

Descubre la auténtica 'velocidad' de conexión

No se trata de un módem nuevo, sino de las frenéticas partidas del multijugador online. Por supuesto, puedes competir con otros tres colegas a pantalla partida, en carreras y batallas de distinto tipo.

Pero si crees no tener rival, puedes intentar demostrárselo a siete oponentes de todo el mundo, a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Puedes jugar una partida contra cualquiera, registrar a tus colegas mediante los famosos Códigos de Amigo (que no tienen nada que ver con el mono de las maracas), o intentar lograr el mejor tiempo por vuelta del mundo.



Comprueba si tus amigos están online para correr juntos o únete a una carrera aleatoria.



Cada jugador vota por su circuito favorito.

Bate récords de todo el mundo.



La acción multijugador incluye carreras, y además, cinco modos de juego en escenarios abiertos: batalla, captura al Chao, recoge las Emeralds, rey de la colina y eliminatoria. Muy completito, sí señor.

Esto hace que las carreras sean **más equilibradas** de lo habitual, de manera que puedas alcanzar el primer puesto sin excesivo esfuerzo. Para ello, los ítems son cruciales, y aunque son bastante típicos, los hay tan efectivos como el super claxon o los guantes de boxeo. Pero lo mejor son las maniobras All-Star, unos flipantes "fatalities" gracias a los cuales Sonic se transforma en Super Sonic, Beat se pone a "graffitear" la ciudad a toda mecha, y Ryo saca su excavadora. ¡Querrás descubrirlos todos!

Más rápido que la vista

Pero si en algo destaca este título por encima de la media, es en la increíble **sensación de velocidad**, y el enrevesado **diseño de los circuitos**. Aunque no vayan a pasar a la historia por su originalidad, son tan laberínticos que parecen sacados de una montaña rusa. De hecho, las carreras son incluso más rápidas que el propio motor gráfico, que sufre ciertas ralentizaciones cuando se juntan varios corredores.

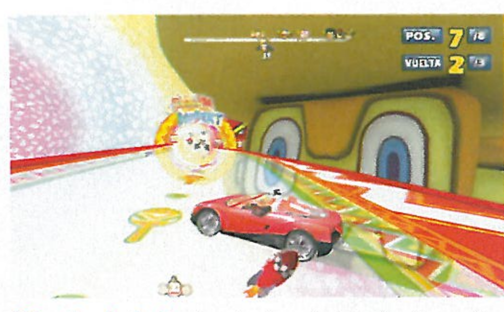
Esto empaña la experiencia, pero sus múltiples detalles, como su cañera banda sonora, la vidilla que derrochan los escenarios o el incansable comentarista, compensan los defectillos.

Acción asegurada, ¡a terceros!

No podía faltar el multijugador a pantalla partida ni por supuesto, un **online que admite hasta ocho jugones** de todo el mundo. Además, la variedad de modos se completa con un montón de misiones cargadas de la magia de SEGA. Y como broche final, puedes comprártelo en un pack especial junto a un volante, aunque también valen el mando clásico o el nunchuck.

Como ves, SEGA ha pensado en todo para ofrecernos un complemento ideal para las carreras de Mario, que por fin ha encontrado a un digno rival con quien compartir podio.

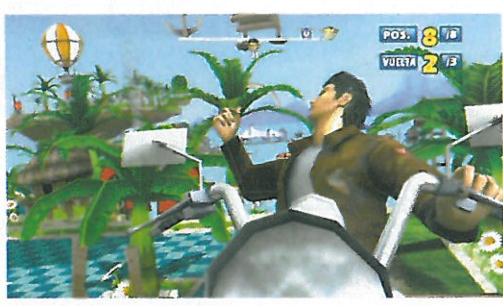




Samba de Amigo inspira tres de los circuitos más divertidos, al ritmo de 'Samba di Janeiro'. Temazo.



¿A qué te recuerda ese túnel subacuático? Sí, es uno de los múltiples "homenajes" a «Mario Kart Wii».



Los acciones 'All-Star' van acompañadas de una breve animación; cada piloto tiene una especialidad.

Sobresalto en las misiones

Conseguir triple 'A' en cada misión es todo un desafío, pero a veces no basta con derrapar.... También hay que jugarse la vida por los aires.

007

C

ESTAS ESTRELLAS van midiendo tu éxito en la misión. Llena dos roscos más y habrás cumplido.

UN "PEDAZO" SALTO como éste es idóneo para hacer piruetas; pulsa el botón de derrape... y a lucirse.

ENCADENA TRES trucos en un mismo salto para obtener un acelerón triple al tocar el suelo.

¡Menudo volantazo!

Sólo tengo que ensamblar el mando en horizontal, inclinarlo a izquierda o derecha para girar, acelerar y derrapar con dos botones y lanzar los ítems con la cruceta. Intuitivo, fácil y... ¡Anda mira, pero si voy en cabeza!

Compro extras por Millas Sega

Cuantas más piruetas y derrapes realices en carrera, más Millas SEGA consigues. ¿Y qué haces con ellas? Pues obtener nuevos tipos de carné (plata y oro) y comprar personajes secretos, circuitos para la Carrera Rápida y temas musicales. ¡Toma premios!





Los Miis también se apuntan a la fiesta con su propio 'All-Star'. ¡A agitar el mando!


Los cohetes fijan su objetivo de maravilla. Pulsa A para mirar detrás de ti, por si acaso.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

Cada circuito es una explosión de color, detalles nostálgicos y velocidad total. Pero les falla la fluidez.

Diversión ★★★★

Una descarga de adrenalina con un control a la altura. Explosivo, sencillo y desafiante a la vez.

Multijugador ★★★

No son los 12 de 'Mario Kart', pero 8 pilotos online dan para muchos piques, sin olvidar el local a cuatro.

Duración ★★★★

25 circuitos, 64 misiones, 50 logros, Millas SEGA, 60 extras... y partidas online infinitas.

Lo mejor y lo peor

La velocidad, el control, la esencia SEGA, el modo Misiones, las acciones All-Star y el online.

Las ralentizaciones. Le falta innovación; a veces se parece demasiado a «Mario Kart Wii».

Nuestra Opinión

Y la copa de plata es para... ¡Sonic!

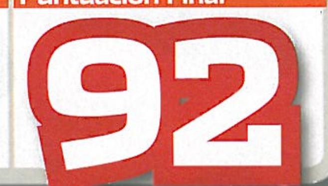
El rayo azul calca la fórmula de los mejores karts y le añade su velocidad supersónica, junto a un toque nostálgico que encantará a los fans de la factoría SEGA. A pesar de los problemillas de fluidez, la diversión está asegurada.

Te gustará...

Más que...


MySims Racing

Menos que...


Mario Kart Wii

Puntuación Final

92



- Tipo de juego: Habilidad
- Compañía: SEGA
- Jugadores: 1-4 Jugadores
- Idioma: Voces en castellano / Textos en castellano
- Precio: 39,95 €
- Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET

MONOS DESEQUILIBRADOS

Monkey Ball Step & Roll

Se ha hecho famoso por retar tu precisión y buen pulso... ahora desafía también tu equilibrio.

Segunda entrega para Wii de esta clásica saga de habilidad y, a primera vista, la cosa no ha cambiado mucho: manejamos a un mono metido en una bola (bueno, en realidad lo que hacemos es inclinar el escenario y la gravedad mueve al simio) con el objetivo de llegar a la meta de cada nivel, recogiendo cuantos más plátanos mejor por el camino. Pero, espera, sí que hay novedades... ¡y la primera es que podemos controlar el juego con **la tabla Wii Balance Board**!

Elige: ¿Tabla o mando?

Sí, hay dos tipos de control: con el mando, que cogemos con una sola mano y que inclinamos para mover el escenario, o con la tabla, inclinándonos entonces nosotros. Con el mando, el control es ultrapreciso, y con la tabla... también. De hecho, jugar con ella es **aún más divertido**, aunque también más cansado y difícil. Y por ello, la dificultad de los niveles no es tan alta como en «Super Monkey Ball Banana Blitz» (en las fases de los primeros mundos hay barandillas en los laterales del escenario, para que sea casi imposible caerse). Así, alcanzar la meta no suele ser difícil. Pero que los más hábiles no se desesperen: si intentamos conseguir todos los plátanos el reto es enorme, divertidísimo... y largo, porque «Super Monkey Ball» tiene **modos de juego para rato**: podemos jugar los niveles en un modo Maratón que nos invita a superar 30 del tirón, en un modo Cooperativo en el que un jugador maneja al mono y otros tres sendos puntos de mira para eliminar obstáculos del escenario... Y luego, claro, están **los minijuegos: hay 21**, cada uno de mecánica completamente distinta y para 4 jugadores. Menudo extra. Anda, y los gráficos son sencillos, pero llenos de color y vistosos como ellos solos... Estos monos lo han vuelto a hacer: protagonizan un juego de habilidad tan entretenido como completo.

EL DATO

Nos esperan seis mundos con más de sesenta fases en total... ¡y miles de plátanos por recoger!







AiAi, MeeMee, Baby y GonGon son los 4 protas. Con todos se juega igual: inclinamos el escenario para hacer que la bola ruede y alcance la meta.

Plataformas móviles y obstáculos de todo tipo tienen la mala costumbre de ponerse en nuestro camino... a veces hay que pensar un poquillo para superarlos.



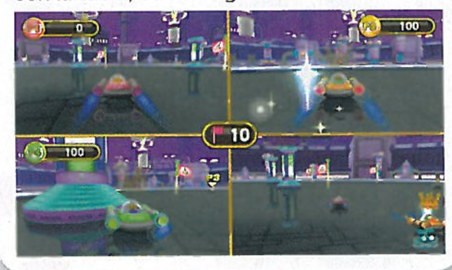
Récord de plátanos

Llegar a la meta del nivel puede parecerte fácil pero: ¿puedes coger todos los plátanos en el tiempo límite? Hay que ser muy hábil...

Jugar con Wii Balance Board es más divertido... y también más difícil

Minijuegos a saco

Ni más ni menos que 21: paracaidismo, saltar a la comba, snowboarding o la ya conocida Carrera Simia, con varios circuitos... Permiten cuatro jugadores (casi todos a pantalla partida) y algunos se pueden jugar con la tabla, otros exigen nunchuk...





¡Juego con mi propio equilibrio!

Si uso la tabla, ¡sólo tengo que inclinarme para dirigir a mi mono! Y detecta hasta el mínimo movimiento. Y con el mando también mola: me paso los niveles a pulso... en el sentido literal de la palabra.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Lucen un montón. No tienen mucho detalle, pero rebosan color y tiene un aire de dibujo animado.

Diversión ★★★☆
Si te picas y quieres mejorar tu récord de puntos, es un reto muy divertido. Y con la tabla, gana.

Multijugador ★★★☆
Disfrutar de los minijuegos 4 jugadores a la vez es un lujazo, aunque no todos sean igual de divertidos.

Duración ★★★☆
Si vas sólo a pasártelo no dura mucho, pero si quieres batir marcas y jugar minijuegos, es largo.

Lo mejor y lo peor

La mecánica es tan divertida y desafiante como siempre... ¡y jugar con la tabla mola!

Los niveles son menos exigentes que en la anterior entrega. Pero puedes mejorar marcas...

Nuestra Opinión

Probarás tu habilidad durante horas y horas

Sin variar un ápice su planteamiento, la saga «Super Monkey Ball» ha sabido renovarse incluyendo el control con Wii Balance Board. Un reto a tu habilidad muy divertido... y completo, que además tiene minijuegos.

Te gustará...

Más que...



Marbles! Balance Challenge

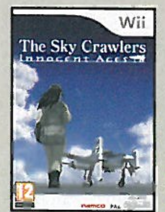
Menos que...

Boom Blox Smash Party

Puntuación Final



84




Tipo de juego: Acción
Compañía: Namco Bandai
Jugadores: 1-2 Jugadores
Idioma: Voces en inglés / Textos en castellano
Precio: 39,95 €
Lanzamiento: 26 de febrero

FUNCIONES DEL MANDO









NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · INTERNET



Convertidos en Lynx, un piloto de combate novato, hacemos frente a misiones en las que bombardeamos objetivos, damos cobertura a aliados, derribamos aviones enemigos...



Escenas de anime sirven para narrar la historia. El juego incluye unos 30 minutos.



Si permanecemos el tiempo suficiente cerca de un caza, podemos dar giro automático que nos sitúa en su cola.

LA ACCIÓN ESTÁ EN EL AIRE

The Sky Crawlers Innocent Aces

Los pilotos de combate más letales tienen aspecto de anime.

El universo de la película de animación 'Sky Crawlers' es el escenario de un juego de **acción aérea** que nos narra una historia nueva: en un mundo en el que las corporaciones financian ejércitos que libran una guerra con el único fin de entretener a la humanidad, tu eres Lynx, un joven piloto que se une al combate...

Pilotar es fácil

En las **18 misiones** del juego derribas enemigos, bombardeas o realizas tareas más originales, como fotografiar instalaciones enemigas. Todo con **un control muy arcade**: agarramos el nunchuk con la derecha y, moviéndolo, dirigimos el avión. Y con el mando en la izquierda controlamos la velocidad. La precisión es grande (y llega a ser total si usas el mando clásico o el de NGC) lo que, unido a **maniobras especiales** que nos colocan automáticamente en la cola de los enemigos si los seguimos durante un tiempo, hacen los combates dinámicos y divertidos... Y como **los rivales van siendo más hábiles y numerosos**, el juego no es un paseo aunque el pilotaje sea sencillo. Por desgracia, el modo historia es corto (unas 8 horas, aunque hay duelos para 2 jugadores) y los gráficos son sólo correctos. Pero en diversión, «Sky Crawlers» vuela alto.



EL DATO
El juego incluye doce aviones ficticios que mejoraremos en mecánica y armamento

Puntuaciones



Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★☆☆

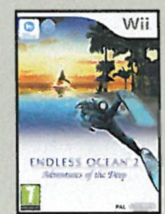
Valoración

Un arcade de vuelo que nos lo pone fácil: su sistema de combate permite disfrutar de acción dinámica, directa y divertida. Por desgracia, en opciones y gráficos no va sobrado...



Total 79







- **Tipo de juego:** Aventura
- **Compañía:** Nintendo
- **Jugadores:** 1 Jugador (2 online)
- **Idioma:** Sin voces / Textos en castellano
- **Precio:** 39,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible

FUNCIONES DEL MANDO


NUNCHUK

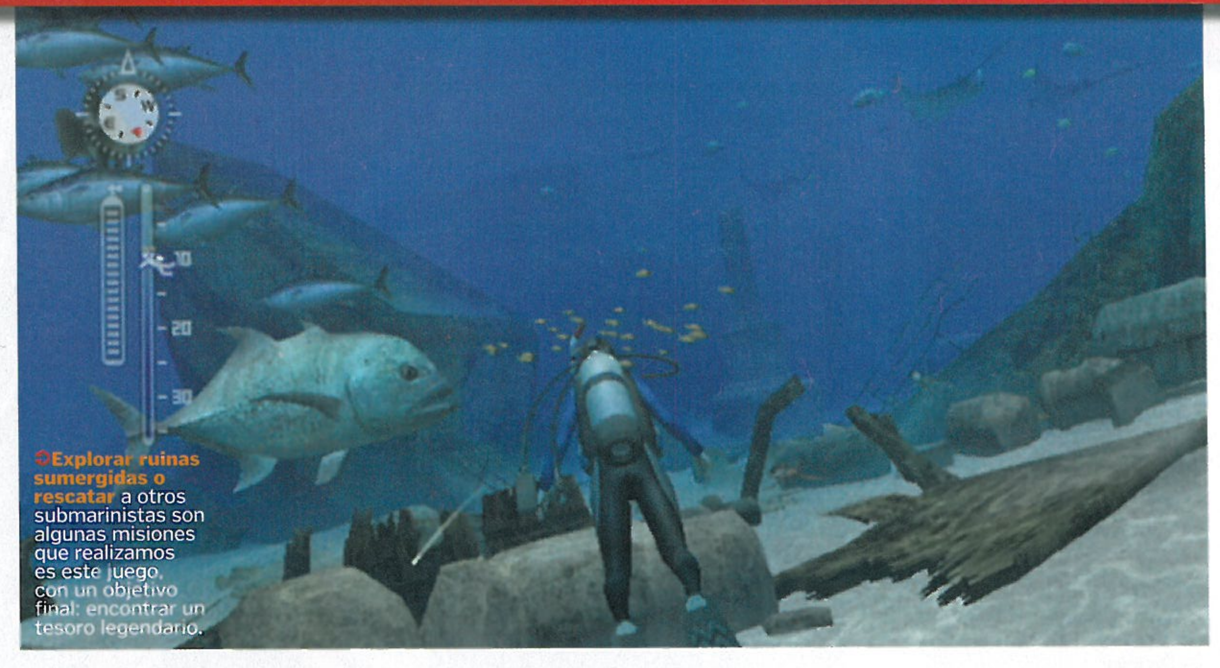

PUNTERO


VIBRACIÓN


SENSOR MOVIMIENTO


ALTAVOZ


INTERNET



Explorar ruinas sumergidas o rescatar a otros submarinistas son algunas misiones que realizamos es este juego, con un objetivo final: encontrar un tesoro legendario.



En los paseos acuáticos usamos un detector de metales, una cámara, un silbato submarino...



Hay muchas tareas secundarias: recolectar la fauna marina que encontremos, adiestrar delfines...

EL DATO
Los hábitats submarinos del juego albergan más de 300 especies plasmadas con gran realismo

PARA BUZOS Y PARA TI TAMBIÉN

Endless Ocean 2
Aventuras bajo el mar

Los océanos encierran secretos... ¡A descubrirlos que vamos!

La segunda parte de «Endless Ocean» viene mucho más completa que el juego original. En el papel de un buceador (o buceadora, pues elegimos su sexo), exploramos **mares de todo el mundo** realizando misiones como recuperar tesoros o curar peces heridos.

Océanos amigables

Para controlar a nuestro personaje basta el mando de Wii (aunque también podemos jugar con mando clásico): con el puntero señalamos la dirección y pulsando el botón B nadamos. Nos esperan peligros como los tiburones, pero librarse de ellos es sencillo gracias a nuestro disparador de descargas. En general las misiones son facilitas, pero lo bueno de «Endless Ocean 2» son todas las tareas alternativas que ofrece: catalogar **la fauna marina** que encontremos (a la que podemos alimentar, curar, fotografiar...), recolectar tesoros, adiestrar delfines, mejorar nuestro equipo de buceo... Añade que el juego es muy bonito (los animales parecen estar vivos) y que podemos **conectarnos online** para bucear con una amigo y hablar con él por el Wii Speak, y tendrás una aventura original y encantadora.

Puntuaciones



Gráficos	★★★☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★★☆

Valoración

Una aventura para exploradores: si te gusta descubrir secretos, visitar bellos parajes y, sobre todo, la fauna marina, este juego te encantará aunque no ofrezca emociones fuertes.



Total 82



- Tipo de juego: RPG de acción
- Compañía: SEGA
- Jugadores: 1-4 Jug. (4 online)
- Idioma: Textos y voces en inglés
- Precio: 39,95 €
- Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DS

PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · Wi-Fi ONLINE

DS

EL UNIVERSO CABE EN DS

Phantasy Star Ø

Explorar planetas y luchar con los monstruos que los habitan será tu objetivo en este juego de rol.

Si te gustan los juegos de rol y tuviste una NGC, seguramente recuerdas «Phantasy Star online 3», uno de los pocos títulos de la consola que permitió juego en red. Pues bien, ahora la saga salta a DS manteniendo los mismos ingredientes que en el "cubo": **combates en tiempo real**, la posibilidad de elegir el aspecto, habilidades y armamento de nuestro héroe y el modo online para 4 jugadores... aunque también sea un juego genial en solitario.

¿Solo o acompañado?

Una vez diseñado el personaje, en cualquiera de los modos del juego exploramos planetas habitados por monstruos de todo tipo. En las batallas tenemos a nuestro favor **un buen control clásico**, que usa cruceta y botones. La cámara funciona muy bien en la portátil y para fijar a nuestros objetivos solo hay que pulsar L. En el modo historia buscamos tesoros, cazamos monstruos, rescatamos personajes... Y lo mejor es que podemos jugar todas estas misiones en solitario o, cuando queramos, conectarnos a internet para realizarlas junto **a otros tres cazadores**. Como nos comunicamos con ellos vía chat de texto, se coordinan estrategias y es más fácil superar las misiones... ¡pero te tocará repartir las recompensas!

Aunque colaborando con otros jugadores la cosa siempre se hace más emocionante, lo cierto es que **el juego también engancha lo suyo en solitario**: la historia de ciencia-ficción y fantasía es excelente (y además se narra con escenas de anime muy chulas), las misiones son variadas y los fans del rol de acción disfrutarán porque según la clase de nuestro personaje y el arma que utilice, las batallas pueden ser muy distintas. Además, también tiene un modo de misiones online en el que creamos equipos de cuatro jugadores para jugar campañas en escenarios ya superados en el modo historia. ¿Alguna pega? Pues que para disfrutarlo a tope tienes que saber inglés...

EL DATO

Armas de fuego, espadas, cetros que lanzan hechizos... Hay más de 350 armas de tipos diferentes





La sala de teletransporte es el punto de unión entre las diferentes misiones del juego.

Algunos enemigos sorprenderán por su tamaño. Elige las armas adecuadas...

Una aventura de fantasía y acción con el toque de los mejores RPG

¡Control clásico!

Esta entrega se maneja a la vieja usanza, con la cruceta y los botones. Pero, aunque no hay control táctil, aprovecha bien las dos pantallas: en la superior disfrutamos de la acción y en la inferior controlamos todo lo relativo a nuestros personajes.



Antes de nada, elige tu raza

Podemos crear tres tipos de personajes. Los Humans son ideales para los principiantes ya que son los caracteres más equilibrados. Los CASTs son formas de vida artificiales para jugadores avanzados y los NEWmans tienen muchas habilidades pero poca resistencia, perfectos para los más veteranos en estos juegos.





El chat en el juego da para mucho, ya que no solo sirve para dar órdenes a los aliados y cambiar las tácticas, sino que nos permite escribir nuestros propios mensajes en tiempo real.

Las Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Estupendos, en 3D y llenos de colorido y vitalidad. La cámara no es perfecta, pero te acostumbras.

Diversión ★★★
Tienes muuuuuchas horas por delante superando misiones solo o en compañía de tus amigos.

Multijugador ★★★
Una vez que accedes al modo online las partidas y piques alargan la vida de esta entrega.

Duración ★★★
Largo y entretenido. Los fans de los juegos de rol de acción no van a sentirse defraudados

Lo mejor y lo peor

Tanto solo como acompañado, es uno de los mejores juegos de rol de acción de DS.

Viene en inglés y hay bastante texto, así que más vale que por lo menos te defiendas...

Nuestra Opinión

Un juego de rol profundo y completo

Sí, y además completísimo, perfecto para los jugadores más exigentes. Sus preciosos gráficos, entretenida historia y juego online lo convierten en una opción muy recomendable para nuestra diversión portátil.

Te gustará...

Más que...



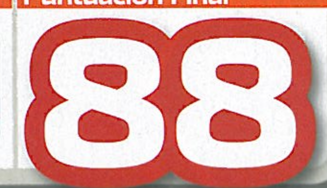
Final Fantasy CC Echoes of Time

Menos que...

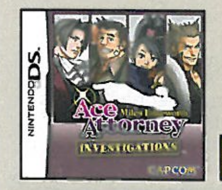


Suikoden Tierkreis

Puntuación Final







➲ Tipo de juego:
Aventura
➲ Compañía:
Capcom
➲ Jugadores:
1 Jugador
➲ Idioma:
Voces y textos en inglés
➲ Precio:
39,95 €
➲ Lanzamiento:
19 de febrero

FUNCIONES DS



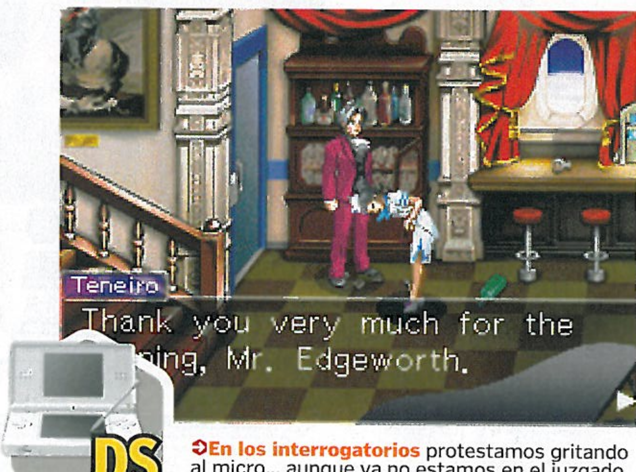





PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · SIN CABLES · CHAT · MICRÓFONO · WI-FI ONLINE



➲En la piel del fiscal Miles Edgeworth buscamos pistas e interrogamos a otros personajes para resolver crímenes.



➲En los interrogatorios protestamos gritando al micro... aunque ya no estamos en el juzgado.



➲Por primera vez en la saga movemos directamente al prota por la escena del crimen. ¡Una novedad muy molona!

EL BRAZO FUERTE DE LA LEY



Ace Attorney Investigations Miles Edgeworth

Recoge pruebas, interroga, deduce... ¡y detén al asesino!

La quinta entrega de la ya mítica saga de abogados e investigadores vuelve a retar nuestras **dotes de observación y deducción** para resolver asesinatos, pero llega con novedades: el protagonista es el fiscal Miles Edgeworth, y con él trae nuevos métodos.

Lejos del juzgado

La primera y más importante novedad es que ahora investigamos directamente la escena del crimen: con el lápiz táctil o con la cruceta desplazamos a Miles para examinar objetos y pistas, lo cual hace la **aventura más dinámica**. Además, Miles tiene un método deductivo nuevo: toma notas mentales de todo cuanto ve y, si somos capaces de relacionar dos de ellas correctamente, logramos deducir parte de los hechos.

Pero no os preocupéis, fans de la saga: el resto del desarrollo es el de siempre. Hay interrogatorios a base de textos, en los que debemos **encontrar contradicciones** (y momentos en los que nos atascamos porque la siguiente deducción no es muy lógica... pero son los menos). Y, eso sí, un inconveniente: el juego llega en inglés y, con tanto texto, hay que manejarse con soltura. Si es así, gozarás de **una trama con humor** que, junto a los gráficos manga, redondea una buena aventura para DS.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★☆☆

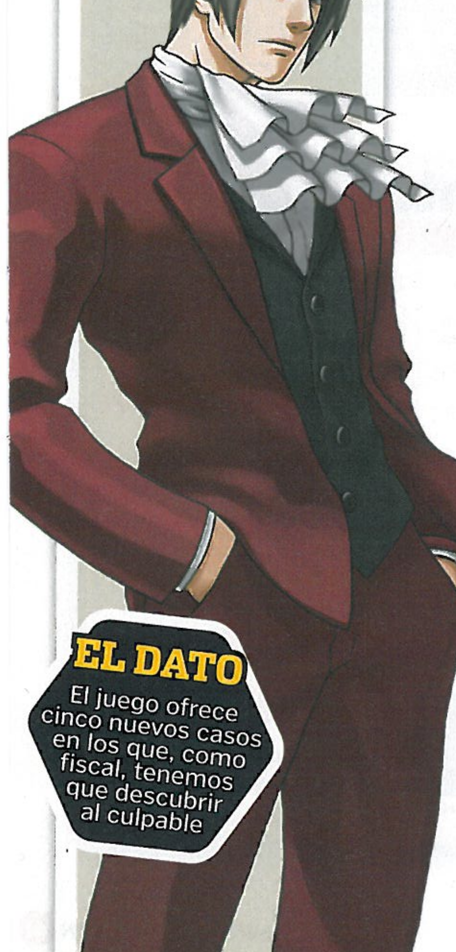


Valoración

Con personajes carismáticos, mucho humor, gráficos de calidad y casos interesantes, este capítulo de la saga de investigación es tan bueno como siempre... pero está en inglés.



Total 83



EL DATO

El juego ofrece cinco nuevos casos en los que, como fiscal, tenemos que descubrir al culpable




Tipo de juego: RPG estratégico
Compañía: SEGA
Jugadores: 1-2 Jugadores
Idioma: No tiene voces. Textos en inglés
Precio: 49,95 €
Lanzamiento: Ya disponible

FUNCIONES DS
















El juego es un precuela de la serie en la que libramos combates por turnos con un alto contenido estratégico.


La perspectiva aérea en los mapas de batalla permite ver a nuestras tropas y enemigos.



Formamos nuestro equipo eligiendo entre más de 50 personajes, y mejoramos sus habilidades con la experiencia.

EL DATO
El juego permite combates para dos jugadores en red local con equipos de hasta cinco personajes

ESTRATEGIA DE MIL DEMONIOS

Bleach The 3rd Phantom

El exitoso anime salta de la lucha al RPG más espectacular.

Los héroes de «Bleach» protagonizan **un juego de rol** con combates por turnos y una historia ideada por el creador del manga: la acción se sitúa en el pasado de la serie y nosotros nos ponemos en la piel de los gemelos Kudo para detener a un enemigo que quiere destruir la Sociedad de las Almas.

Una aventura distinta

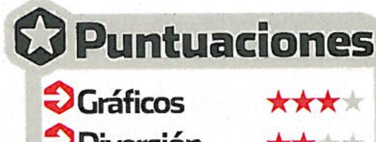
En los combates prima la estrategia: movemos a nuestros **guerreros Shinigami** por un escenario dividido en cuadrículas y atacamos por turnos con las diferentes técnicas de cada uno. Y cada vez que ejecutamos un ataque, disfrutamos de **una animación 2D** de lo más espectacular. Pero lo mejor es que, como elegimos los personajes de nuestro equipo y mejoramos sus poderes, hay que darle al coco y desarrollar estrategias para ganar en **batallas profundas y divertidas**. Por desgracia, el ritmo del resto de la aventura no es tan bueno: para avanzar leemos largas conversaciones adornadas con imágenes fijas y elegimos opciones de diálogo... pero el juego está en inglés. Así que tienes que defenderte con el idioma y que te guste la serie para gozar de un RPG profundo y con posibilidades.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★☆☆☆
Duración	★★★☆

Valoración

Para disfrutar de este buen juego de rol debes cumplir dos requisitos: que te guste la estrategia por turnos y saber inglés. Si además te mola la serie, entonces ésta es tu aventura.





Selección de

Descargas

Los juegos más guays

La Tienda Virtual está que rebosa variedad. Rol, aventura, plataformas, puzles... ¡y ahora llegan juegos infantiles!

Wii | 1.000 Puntos | Ya disponible

Press Play | Plataformas | +7 años | 1-2 Jugadores | Castellano

Max & the Magic Marker

¡Oh, no! Max ha estrenado su nuevo rotulador mágico dibujando a un dinosaurio ¡y el bicho se ha lanzado a devorar a los demás dibujos! Ahora Max se ha pintado a sí mismo, así que nos toca ayudarle desde fuera con el mando de Wii.

Esta curiosa aventura mezcla de forma extraordinaria las características de los plataformas 2D con un elemento muy original: un rotulador que nos permite crear cosas. Así pues, a cada pocos pasos tendremos que devanarnos los sesos para descubrir qué necesitamos dibujar, o si es preciso detener el tiempo para hacerlo. Los diseños son obra de un grupo de niños, y la banda sonora es una delicia. Además, tiene retos desbloqueables, tres niveles de dificultad, y quince ingeniosos niveles para uno o dos jugadores. Una pequeña delicia que "pinta" de lujo.



Cómo descargar estos juegos

1


Conecta tu consola a internet y elige la opción 'Canal Tienda Wii' o 'Tienda Nintendo DSi'. Verás una selección de novedades recomendadas y podrás pinchar sobre 'Entrar'.

2


Para añadir puntos, hay dos opciones: 'Nintendo Points Card', que es la que se compra en tiendas, y 'con una tarjeta de crédito', para comprar 100 puntos por euro desde Internet.

3


Los catálogos son enormes. En Wii eliges entre 'Consola Virtual', 'WiiWare' y 'Canales'. En 'DSiWare' tienes descargas gratuitas, de 200, de 500 y de 800 puntos.

4


La opción de buscar juegos te aparece en Wii una vez entras en 'Consola Virtual' o 'WiiWare'. En DSi, tienes la opción directamente en el menú de 'DSiWare'. Elige... ¡y a jugar!

para los más peques



➲**Ser ingenioso con el rotulador** es clave para resolver los continuos puzles de este plataformas.



➲**Si pulsamos A+B,** salimos de la imaginación de Max, y podemos pintar a gusto con el tiempo parado.



➲**Para acabar con los enemigos** dibujamos algo grande en lo alto... ¡y que le caiga encima!



Valoración ★★★★

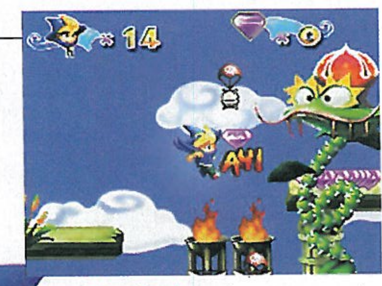
DSi ➲ 500 Puntos ➲ Ya disponible

Gameloft | Plataformas | +3 años | 1 Jugador | Castellano

Castle of Magic

Saltos y aventuras a pantalla doble, en un plataformas mágico con sabor a clásico. ¡Este pequeño mago mola un montón!

Wizzy se ha metido en un buen lío; por abrir un extraño cofre ha entrado en los dominios del mago Nefastax... ¡que ha raptado a su amiga Jenny! Para encontrarla, qué mejor forma de pasarlo pipa en un plataformas de los de toda la vida. El punto mágico lo pone la cámara de la DSi, que te servirá para obtener poderes, y para personalizar objetos y personajes. Es algo facilón, pero divierte, dura bastante y luce bien.



➲**Los jefes finales** suben un poco el listón... pero se les coge el truco.



Valoración ★★★☆

Wii ➲ 500 Puntos ➲ Ya disponible

Lexis N. | Educativo | +3 | 1 J. | Castellano

Los PooYoos

Unos nuevos amigos estrenan serie infantil en WiiWare. Y es que la Wii ya sirve hasta para educar a los pequeñajos.

«Aprender con los PooYoos Episodio 1» es el primero de seis títulos educativos para niños de entre 3 y 6 años. Su dinámica consiste en conseguir que los niños reconozcan formas y se muevan mediante la repetición de sencillos juegos... todo con el mando de Wii, y sin tener ni que leer.





★★☆☆

Wii ➲ 800 Puntos ➲ Ya disponible

Nintendo | Fiesta | +3 | 1-4 J. | Castellano

Una Aventura Desplegable

¿Harto de recoger los juegos de mesa al terminar de jugar? Pues lee esto...

Ambientado en libros desplegables, en cada turno eliges entre monedas o cartas, avanzas por las casillas del tablero, y te preparas para encontrar un sinfín de sorpresas a cada paso. Es un título ideal para tener una tarde divertida.



★★☆☆



800 Puntos | Ya disponible
Gameloft | Preguntas | +3 años | 1-4 Jugadores | Castellano

TV Show King 2

Vuelve el rey de las descargas, con más preguntas, modos y opciones. El mejor concurso de la tele, vuelve a emitirse en tu Wii.
La primera parte ya nos sorprendió en el debut de WiiWare, y ahora, lejos de conformarse con retocar algún que otro detalle, nos trae multitud de novedades. Para empezar, tiene un completo universo online que nos permite, además de disputar concursos en red, crear y descargar preguntas de la mano de un sencillo editor. Además, técnicamente luce impecable, e incluye nuevos modos para uno, dos y hasta cuatro jugadores. En total, más de 8.000 preguntas para participar en el renovado concurso 'clásico', en el 'cara a cara', en partidas de 'eliminación' o en el 'punto caliente'. Es, de lejos, el mejor juego de preguntas de todo el catálogo de Wii... y por un precio impresionante.



Los resultados se guardan en el perfil de cada Mii, con estadísticas y variados logros.



La corona te permite pasar de una pregunta, hay nuevos premios especiales y más modos.



Técnicamente ha mejorado mucho, e incluso los Miis lucen nuevos modelados en el cuerpo.





1.000 Puntos | Ya disponible
Capcom | Aventura Gráfica | +12 años | 1 Jugador | Castellano

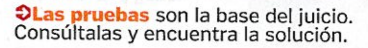
Phoenix Wright Ace Attorney

La saga de abogados de DS se estrena en Wii sin que se note el cambio.
Sin duda estamos ante un título sobresaliente por su genial trama, cargada de humor y misterio, y por su control. Y es que presionar a los testigos a golpe de mando es tan genial como buscar las incoherencias prueba a prueba. Eso sí, tiene tanto texto que leemos más jugamos e, increíble pero cierto, es directamente el juego de DS, que luce pixeladísimo en la pantalla del salón.





Las pruebas son la base del juicio. Consúltalas y encuentra la solución.





800 Puntos | Ya disponible
Abylight | Acción | +12 años | 1 Jugador | Castellano

Stop Stress

Si estás cansado del estrés diario, coge el mando de Wii y destroza el mundo virtual de Jack.
Sólo se trata de cumplir una serie de absurdos objetivos en un tiempo determinado. El control es una rara mezcla de stick analógico para la cámara, y cruceta para desplazarnos. Además, el apartado técnico es flojísimo, y el desarrollo monótono. Al menos hay variedad de armas y algún que otro enemigo mola.



Hay que agacharse con 'Z' para acabar con los bichejos.

Todo es bastante absurdo en la estresante pesadilla de Jack.

Valoración ★☆☆☆



Los juegos que vienen...



Las carreras de motos más adictivas de la historia saltarán a la red gracias a WiiWare. ¡Arrancad motores!
Hace más de un cuarto de siglo que nos dejó pegados al mando de NES, y ahora prepara una genial entrada en Wii llena de novedades. El estilo será similar al original, pero con un lavado de cara gráfico. En total tendremos 16 circuitos, repartidos en 9 parajes diferentes a los que habrá que añadir los que nosotros creemos... ¡y que también podremos compartir! Pero ojo, que la interconectividad no acaba ahí, ya que el multijugador incluirá un completo modo online. Además, admitirá control clásico o por movimientos, e incluirá varias de las novedades de «Excite Truck» de Wii. ¡Todo por sólo 1.000 Wii Points!



Las piruetas aéreas serán decisivas en cada carrera. Ojo con caer en buena posición.

Podremos variar el terreno, como en «Excite Truck», para fastidiar a los rivales, y habrá que cuidar la temperatura del motor.

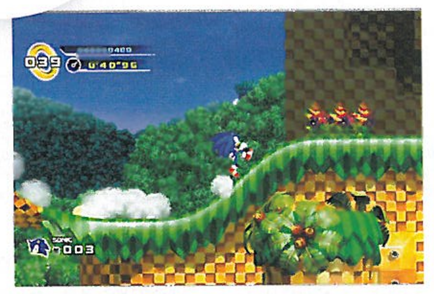


El genial erizo se prepara para volver a casa.
Aunque las 3D y Sonic no se han llevado demasiado mal, nadie duda de que el erizo dio lo mejor de sí en aquellos frenéticos plataformas de Mega Drive. Pero ojo, que esto no va a ser otro recopilatorio pixelado, sino una aventura completamente nueva por capítulos, con la misma jugabilidad de antes, pero con gráficos y diseños renovados.

Wii
Disponible este verano



25 años después de «Sonic 3», al fin llega su cuarta parte.



Técnicamente va a ser una pasada, con flipantes diseños en alta resolución.

MUSCLE MARCH

¡Qué fuerte! ¡Un juego de culturistas 'frikis' se prepara para atravesar WiiWare!
Un jugador de rugby se ha llevado las proteínas del gimnasio, así que los musculitos saldrán corriendo tras él. El ladrón atravesará paredes, y nosotros tenemos que imitar su postura. Toda una rareza... ¡que pinta súper divertida!





Mando y nunchuk serán los brazos de los culturistas. ¡Imita la postura del ladrón!



Para correr habrá que agitar rápido los mandos. Ojo con el elenco de personajes.

Los mejores juegos para Nintendo DS y Wii

Un nuevo 'crack' llega a Wii: «Sonic & SEGA», todo un as de la velocidad. Y mientras, DS recibe títulos de calidad como «Phantasy Star Ø» o «Ace Attorney».

LAS APUESTAS DE ESTE MES



SONIC & SEGA...

A TODA MECHA
Sonic y sus colegas se atreven a retar al mismísimo «Mario Kart»... ¡La pera!

PHANTASY STAR Ø

ROL DEL FUTURO
DS recibe un titulazo de rol de acción, que destaca por su magistral online.

SUPER MONKEY BALL

MONOS EN PERFECTO EQUILIBRIO
Wii recibe un título que saca mucho partido a la Wii Balance Board.



Nintendo DS

- DS Lite: Blanco, negro, rosa, plata, verde, azul, rojo
- DSi: Azul metálico y cielo, blanco, negro, rosa, rojo
- DSi XL: Chocolate, cereza

Hay tres modelos de la portátil más vendida: DS Lite, que conserva la ranura para juegos de GBA; DSi, con cámara y acceso a la tienda virtual DSiWare; y DSi XL, una versión más grande y cómoda de DSi.



Plataformas

KIRBY SUPER STAR ULTRA



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve con una aventura genial en la que nos tragamos a los malos para copiar sus poderes. Lástima que sea corto.
Puntuación 85

NEW SUPER MARIO BROS.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación 97

Deportes + Carreras

FIFA 10



EA · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
De lejos, vuelve a ser el mejor fútbol disponible en una portátil. Pero quizá se queda un poco corto de novedades.
Puntuación 88

MARIO KART DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación 98

MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO. DE INVIERNO



SEGA · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Una versión brillante de los duelos deportivos de estos dos "cracks". Pruebas geniales y un modo Historia muy profundo.
Puntuación 92

MYSIMS RACING [P]

EA · 19,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Divertidas carreras a lo «Mario Kart» en las que personalizamos coche y piloto. Lástima que tenga poco circuitos.
Puntuación 85

PLANET 51 [P]

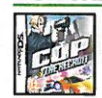
Pyro/SEGA · 19,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Un buen juego de carreras con gráficos notables. La puesta en escena te sumergirá en la alucinante peli made in Spain.
Puntuación 85

Acción

CALL OF DUTY MODERN WARFARE MOBILIZED

Activision · 39,95 € · +16 años · 1-4 J. (6 online)
La guerra moderna estalla con un juego espectacular en gráficos, genial en control y con multijugador de escándalo.
Puntuación 89

COP THE RECRUIT



Ubisoft · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Sé un poli y recorre a pie o en vehículos la ciudad de Nueva York en 3D. Técnicamente impresionante y muy divertido.
Puntuación 90

DEMENTIUM: THE WARD

Southpeak · 29,95 € · +18 años · 1 Jugador
Terror en primera persona con unos gráficos de infarto. La ambientación está tan conseguida que da susto de verdad.
Puntuación 87

GTA CHINATOWN WARS [P]



Rockstar · 19,95 € · +18 años · 1-2 Jugadores
Una aventura de acción increíble, que derrocha profundidad y diversión. Sólo para +18... y ahora a un precio irresistible.
Puntuación 97

SPACE INVADERS EXTREME 2

Square Enix · 29,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Los invasores están arriba y tu nave abajo: acaba con ellos. El mito arcade multiplicado por mil en diversión y opciones.
Puntuación 84



Aventura + RPG

CHRONO TRIGGER

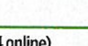


Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Uno de los mejores RPG de todos los tiempos, aunque tenga gráficos anticuadillos y esté en inglés. Muy recomendable.
Puntuación 92

CASTLEVANIA ORDER OF ECCLESIA [P]



Konami · 19,95 € · +12 años · 1 Jugador
Toda la acción y espectacularidad de la clásica saga en una aventura de gráficos increíbles y con funciones online.
Puntuación 90





N Nueva entrada · P Precio económico



¡Envíanos tus favoritos! **MÁNDANOS** una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es

GRAN DUELO ROLERO

SON SAGAS MÍTICAS, apuestan por mezclar rol y acción y están enfocadas al multijugador. El enfrentamiento entre «Final Fantasy Crystal Chronicles Echoes of Time» y «Phantasy Star Zero» era inevitable. Aquí tienes el resultado de una batalla épica...

Final Fantasy CC VS Phantasy Star Ø



▼ Control táctil poco práctico.
▲ Preciosos y detallados gráficos.
▼ Retos y tareas repetitivos.
▼ Jugando en solitario pierde.



▲ Efectivo control clásico.
▼ Escenarios más simples.
▲ Misiones más variadas.
▲ Igual de bueno jugando solos.

DRAGON BALL Z ATTACK OF THE SAIYANS



Namco Bandai · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador

La primera saga de 'Dragon Ball Z' inspira este juego de rol de desarrollo clásico, que tiene en sus protas su gran baza.

Puntuación 81

DRAGON QUEST LA PROMETIDA CELESTIAL (P)



Square Enix · 19,95 € · +12 años · 1 Jugador

Uno de los mejores capítulos de la exitosa saga «DQ», revisado y mejorado aprovechando la capacidad de DS.

Puntuación 90

FINAL FANTASY IV (P)



Square Enix · 9,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores

Una de las mejores entregas de la saga vuelve con un apartado técnico alucinante y varias funciones táctiles.

Puntuación 91

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS



Square Enix · 39,99 € · +12 años · 1-4 Jugadores

Los personajes de Disney y Square se unen en una obra maestra, rol de acción que exprime el poder de DS.

Puntuación 96

MARIO & LUIGI VIAJE AL CENTRO DE BOWSER



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador

La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!

Puntuación 92

PHANTASY STAR Ø (N)



SEGA · 39,99€ · +12 años · 1-4 J. (4 online)

Rol de acción ambientado en el futuro, genial tanto para jugar solos como en multijugador. ¡Pero llega en inglés!

Puntuación 88

POKéMON EXPLORADORES DEL CIELO



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2 online)

Si eres fan de la saga, te encantarán sus novedades. Y si no tienes ninguna entrega, es absolutamente recomendable.

Puntuación 89

POKéMON PERLA Y DIAMANTE



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-16 online)

Las ediciones más espectaculares y jugadas de Pokémon siguen arrasando en DS. ¡Mola ser Poké-maníaco!

Puntuación 99

POKéMON PLATINO



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)

Una nueva edición de las saga "clásica" Pokémon. Y una nueva oportunidad para "pokemonizarte" hasta las trancas.

Puntuación 95

POKéMON RANGER SOMBRAS DE ALMIA



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador

Los Ranger y sus capturadores vuelven a apoderarse de la aventura Pokémon. Te esperan grandes novedades.

Puntuación 89

SCRIBBLENAUTS

5TH Cell · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador

Un juego en el que resuelves los puzles como quieras: escribe el objeto que quieres usar... y aparece. Una maravilla.

Puntuación 88

ZELDA SPIRIT TRACKS



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores

El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor. Y el tren mola todo.

Puntuación 99

ZELDA PHANTOM HOURGLASS



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-2 J. (2 online)

La continuación de «Wind Waker» es uno de los RPG más gloriosos de la historia. ¿Cómo es que aún no lo tenéis?

Puntuación 97

Varios

ACE ATTORNEY MILES EDGEWORTH (N)



Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador

Vuelve una saga de culto, y ahora investigamos la escena del crimen además de interrogar. Pero, ojo, está en inglés.

Puntuación 81

EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1 Jugador

Vuelve Layton con una presentación más cuidada y 150 nuevos puzles. Genial, aunque no sorprenda como el primero.

Puntuación 92

EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA



Nintendo · 39,99 € · +7 años · 1 Jugador

Más de 130 puzles de todas las épocas ambientados en una aventura de misterio con gráficos de cine. Imprescindible.

Puntuación 93

ELITE BEAT AGENTS (P)



Nintendo · 9,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores

¿Qué tal vas de ritmo? Porque es lo que necesitas en este juego tan movidito y táctil. ¿No te suenan sus canciones?

Puntuación 95

GUITAR HERO MODERN HITS



Activision · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores

28 temas de rock de los últimos cinco años en un juego tan divertido como siempre, y con un nuevo modo Desafío.

Puntuación 84

MÁS BRAIN TRAINING



Nintendo · 29,99 € · +3 años · 1-16 Jugadores

La segunda parte del gran éxito de Nintendo. Incluye más minijuegos y sorpresas para regenerar tu cerebro.

Puntuación 95

RHYTHM PARADISE

Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador

Divertida colección de minijuegos en los que seguimos el ritmo con el puntero. Perfecto para disfrutarlo con la DSi.

Puntuación 84

STYLE BOUTIQUE



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador

Gestiona tu propia boutique hasta el mínimo detalle en un juego con estilo y muchísimas posibilidades.

Puntuación 88

TOP 10 LECTORES

Mario y Link, Link y Mario. Los dos héroes más grandes de Nintendo se reparten vuestras preferencias en Wii y DS.

Wii



1. New Super Mario Bros. Wii (Sube)
2. Mario Kart Wii (Sube)
3. Call of Duty Modern Warfare (N)
4. Need for Speed Nitro (N)
5. Resident Evil Darkside Chronicles (N)
6. Super Smash Bros. Brawl (Baja)
7. Zelda Twilight Princess (Baja)
8. Resident Evil 4 Wii Edition (N)
9. Metroid Prime Trilogy (Baja)
10. The Conduit (N)

NINTENDO DS



1. Zelda Spirit Tracks (Igual)
2. C.O.P The Recruit (Igual)
3. Kingdom Hearts 358/2 Days (N)
4. Phoenix Wright Ace Attorney (Baja)
5. Pokémon Platino (Sube)
6. Zelda Phantom Hourglass (Baja)
7. Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser (N)
8. Mario & Luigi en los JJ.OO. de Invierno (N)
9. El Profesor Layton y la Caja de Pandora (Baja)
10. Metroid Prime Hunters (Baja)

N Novedad · Sube · Baja · Igual

TOP 10 REDACCIÓN

¡Tatsunoko lo ha conseguido! Nos mola tanto que ha superado a las joyas multijugador de Nintendo. Por lo menos, de momento.

Wii



1. Tatsunoko vs. Capcom .... Sube
2. Mario Kart Wii .... Sube
3. New Super Mario Bros. .... Baja
4. Call of Duty Modern Warfare .... N
5. PES 2010 .... N
6. Metroid Prime Trilogy .... Baja
7. Sonic & SEGA All-Star Racing .... N
8. Wii Sports Resort .... Baja
9. Zelda Twilight Princess .... Baja
10. Silent Hill Shattered Memories .... Baja

NINTENDO DS



1. GTA Chinatown Wars .... Sube
2. Zelda Spirit Tracks .... Baja
3. Kingdom Hearts 358/2 Days .... Sube
4. Scribblenauts .... Sube
5. Zelda Phatom Hourglass .... Igual
6. Call of Duty Modern Warfare Mobilized .... N
7. El Profesor Layton y la Villa Misteriosa .... N
8. El Profesor Layton y la Caja de Pandora .... Baja
9. Dragon Ball Origins .... N
10. Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser .... Baja

N Novedad · Sube · Baja · Igual

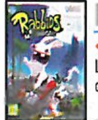
Nuevo Pack edición limitada: Wii negro brillante + Mando + Nunchuk + Wii Sports + Wii Sports Resort + Wii MotionPlus

Hay dos packs de Wii disponibles. El básico, con Wii, mando, nunchuk y Wii Sports. Y la edición limitada, con Wii, mando y nunchuk de color negro, Wii MotionPlus, Wii Sports y Resort.

Plataformas



NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



RABBIDS MI CAAASA!!!
Ubisoft · 49,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Los Rabbids por fin su aventura... ¡y es loquísima! Llena tu carrito de objetos en un juego frenéticamente divertido.
Puntuación 86



SUPER MARIO GALAXY
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Una aventura maravillosa llena de plataformas estelares, mando y nunchako. Es Mario en su máxima expresión.
Puntuación 99



WARIO LAND THE SHAKE DIMENSION
Nintendo · 49,95 € · +7 años · 1 Jugador
Segunda aparición de Wario en Wii, esta vez en su clásica versión plataformera. Diversión a tope en movimiento.
Puntuación 89



Deportes + Carreras



GRAND SLAM TENNIS
EA · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)
Tenis genial si lo juegas sin Wii MotionPlus, y revolucionario si lo utilizas. Puedes encontrarlo con o sin el periférico .
Puntuación 90



FIFA 10
EA · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)
Apuesta por un fútbol más arcade y accesible. Pierde la profundidad y variedad de otros años, pero divierte.
Puntuación 80



MARIO KART Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98

MARIO Y SONIC EN LOS JJ.OO. DE INVIERNO
SEGA · 59,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Mario y Sonic vuelven en el juego oficial de los JJOO... diversión por todo lo alto, sobre todo en el multijugador.
Puntuación 91

NEED FOR SPEED NITRO (P)
EA Games · 19,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Diseñado especialmente para Wii, este juego es pura velocidad y tuning. Gran control, aunque tiene pocos circuitos.
Puntuación 85

PES 2010
Konami · 39,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-8 online)
Fernando Torres y Leo Messi apadrinan el juego de fútbol más completo y divertido del momento.
Puntuación 94

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING (N)
SEGA · 49,95 € · +7 años · 1-4 j. (8 online)
Divertidísimo, completo y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Uno de los grandes de la velocidad en Wii.
Puntuación 92

WWE SMACKDOWN VS RAW 2010
THQ · 39,95 € · +16 años · 1-6 Jugadores
El juego oficial de la WWE pierde las peleas online pero gana nuevos modos y un control clásico que le hace subir enteros.
Puntuación 88

Wii SPORTS RESORT
Nintendo · 49,95 € + Wii MotionPlus · +7 años · 1-4 J.
12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.
Puntuación 95

Acción

CALL OF DUTY MODERN WARFARE
Activision · 59,95 € · +16 años · 2 J. (10 online)
Uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos llega a Wii en una conversión genial. Su online es antológico.
Puntuación 92



LOS CAZAFANTASMAS
Atari · 49,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Vuelven los Cazafantasmas con aspecto "cartoon" en una aventura muy divertida y con un gran modo cooperativo.
Puntuación 87

THE CONDUIT
Sega · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (2-16 online)
Detén una invasión alienígena en un juego de disparos brillante por su control y estilo gráfico. Online flipante.
Puntuación 87



DRAGON BALL REVENGE OF KING PICCOLO
Namco Bandai · 59,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Las primeras aventuras de Goku recreadas en un beat´em up sencillo pero entretenido. Y con peleas para 2 jugadores.
Puntuación 85



LEGO INDIANA JONES 2
Activision · 59,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Acción, puzles, plataformas... con todo el humor de LEGO y fases en todas las pelisdel héroe. ¡Y se puede jugar a dobles!
Puntuación 88



METROID PRIME TRILOGY
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Recopilación de la saga «Prime» en un DVD y aprovechando el control de Wii. Tres obras maestras al precio de una.
Puntuación 99




MURAMASA THE DEMON BLADE
Rising Star · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Un bellísimo juego 2D que nos traslada al Japón de los Ninjas y Samuráis. Acción profunda y de calidad.
Puntuación 89




RESIDENT EVIL DARKSIDE CHRONICLES
Capcom · 49,95 € · +18 años · 1-2 Jugadores
Usa tu WiiZapper en el mejor juego de disparos sobre raíles de Wii. Todo un homenaje a los fans de la saga.
Puntuación 91

N Nueva entrada · P Precio económico



AMOS DEL ASFALTO

¿EL DUELO DEL SIGLO? «Mario Kart Wii» es el rey de la velocidad en Wii. Pero ahora un título está en condiciones de disputarle el trono. Por modos de juego, calidad técnica, diversión y carisma, «Sonic & SEGA All-Stars Racing» reta al más grande.

Sonic & SEGA



VS Mario Kart Wii





Sonic & SEGA
- ▲ Sensación de velocidad total.
- ▼ Circuitos poco sorprendentes.
- ▲ Homenaje al universo SEGA.
- ▼ Gran control, salvo en detallitos.

Mario Kart Wii
- ▼ Veloz, pero menos supersónico.
- ▲ Diseño de circuitos más variado.
- ▼ Centrado en el universo Mario.
- ▲ Control simplemente perfecto.



SUPER SMASH BROS. BRAWL
➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +12 años ➔ 1-4 (2-4 online)
Los combates más esperados por los nintenderos (y los que no lo son) traen modos y extras como para jugar dos vidas...
Puntuación 97



TATSUNOKO VS CAPCOM
➔ Capcom ➔ 39,95 € ➔ +12 años ➔ 1-2 Jug. (2 online)
Combates por parejas entre personajes de Capcom y héroes de anime. Rápido, profundo y con opciones. Magistral.
Puntuación 94



Aventura + RPG



ANIMAL CROSSING LET'S GO TO THE CITY
➔ Nintendo ➔ 69,95 € + Wii Speak ➔ +3 ➔ 1 J. (2-4 online)
Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. Elige con o sin Wii Speak.
Puntuación 94

ENDLESS OCEAN 2 N
➔ Nintendo ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1-2 Jugadores
Una bella aventura en la que exploras los fondos marinos descubriendo su fauna. Es pausada pero muy interesante.
Puntuación 82



FINAL FANTASY THE CRYSTAL BEARERS
➔ Square Enix ➔ 49,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
Una fantástica aventura con un inmenso mundo por explorar. Los combates, en tiempo real, son un pelín repetitivos.
Puntuación 87

MINI NINJAS
➔ Eidos ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1 Jugador
Manejamos a 6 ninjas de distintos poderes en una aventura tan bonita como entretenida. Eso sí, es facilillo.
Puntuación 86



PLANET 51 P
➔ Pyro / SEGA ➔ 29,95 € ➔ +7 años ➔ 1-2 Jugadores
La genial peli de animación inspira una variada aventura con muchas misiones de conducción. Para los más jóvenes.
Puntuación 84



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES
➔ Konami ➔ 39,95 € ➔ +16 años ➔ 1 Jugador
Explora el pueblo de Silent Hill en un juego que cambia según tus decisiones. El mejor juego de terror de Wii.
Puntuación 88



SUPER PAPER MARIO
➔ Nintendo ➔ 49,95 € ➔ +3 años ➔ 1 Jugador
Mario y compañía protagonizan un juego lleno de humor y aventuras donde combinas 2 y 3 dimensiones. ¡Qué locura!
Puntuación 96



ZELDA TWILIGHT PRINCESS
➔ Nintendo ➔ 59,95 € ➔ +12 años ➔ 1 Jugador
El Zelda más alucinante jamás visto, con los mejores gráficos, la mejor historia ¡y funciones únicas para el mando!
Puntuación 99



Varios



GUITAR HERO 5
➔ Activision ➔ 59,95 € ➔ +12 años ➔ 1-4 jugadores
La versión más completa del rey de los juegos musicales: 85 temazos de todos los estilos y más modos que nunca.
Puntuación 90



LITTLE KING'S STORY
➔ Rising Star ➔ 39,95 € ➔ +7 años ➔ 1 jugador
Una bellísima aventura de estrategia repleta de posibilidades, con un apartado gráfico encantador y mucho humor.
Puntuación 90



RAYMAN RABBIDS TV PARTY P
➔ Ubisoft ➔ 19,95 € ➔ +7 años ➔ 1-8 Jugadores
65 minijuegos, Wii Board y nuevas funciones online, ¿qué más se puede pedir? Un par de figuritas de los Rabbids...
Puntuación 90



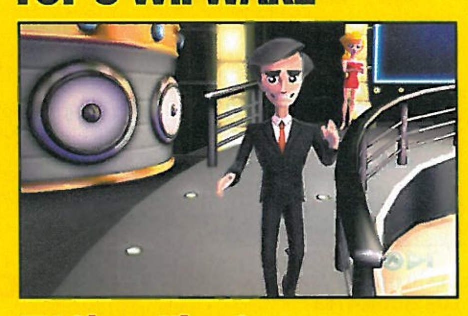
SUPER MONKEY BALL STEP & ROLL N
➔ SEGA ➔ 49,95 € ➔ +7 años ➔ 1-4 jugadores
Vuelve uno de los juegos de habilidad más desafiantes y divertidos... ¡y ahora compatible con Wii Balance Board!
Puntuación 84



LO MEJOR DE LA TIENDA VIRTUAL

¿Te has descargado ya juegos de la Tienda Virtual? Échale un vistazo a estas listas y entérate bien, que salen cosas muy buenas.

TOP 5 Wii WARE

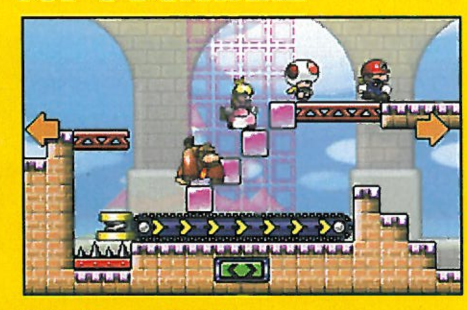


TV Show King 2

No llega al primer puesto por los pelos. La nueva edición de este juego-concurso tiene 8000 preguntas, y cuando juegan cuatro es divertidísimo.

1. LostWinds Winter of the Melodias
2. TV Show King 2
3. World of Goo
4. NyxQuest: Kindred Spirits
5. Phoenix Wright: Ace Attorney

TOP 5 DSiWARE



Mario vs Donkey

No ha sido un mes muy movido en DSiWare, así que de momento no hay quien le tosa a este juego. Bueno, vale, «Bomberman» es igual de divertido.

1. Mario vs. Donkey Kong
2. Bomberman Blitz
3. Una Pausa con Brain Training Ciencias
4. Castle of Magic
5. Dragon´s Lair

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA...

...hacer el mono

LOS ÚLTIMOS ESTUDIOS científicos no dejan lugar a dudas: el ser más evolucionado de la Tierra no es el hombre... es el mono. Son más fuertes, más listos y bailan mejor. Por eso mola tanto convertirse en uno de ellos en un juego.



1 Super Monkey Ball

AI AI Y SUS AMIGOS demuestran un habilidad superior esquivando peligros... y eso que van en bolas.



2 Donkey Kong

ES EL REY DE LOS MONOS, el que más salta, el más fuerte y el más carismático.



3 Samba de Amigo

AMIGO TIENE UN RITMO superior al de los humanos. Si eres muy bueno en su juego... igual eres un mono.

Wii

BAND HERO



DESBLOQUEA LOS SIGUIENTES PERSONAJES:

- Adam Levine: Completa Gig en Maroon 5 - She Will Be Loved.
- Adrian Young: Completa Gig en No Doubt - Dont Speak.
- Frankenrocker: Completa el Diamond Bonus Challenge en Fall Out Boy - Sugar, We're Goin' Down.
- Gwen Stefani: Completa Gig en No Doubt - Just A Girl.
- Personaje sombra: Completa Gold Bonus Challenge en David Bowie - Let's Dance.
- Taylor Swift: Completa Gig en Taylor Swift - Love Story.
- Tom Dumont: Completa Gig en No Doubt - Just A Girl.
- Tony Kanal: Completa GIG en No Doubt - Dont Speak.

BEN 10: ALIEN FORCE

DESBLOQUEA TRUCOS

En el menú de extras, elige la opción "Introducir Código", e Introduce uno de los siguientes en la pantalla "Código Secreto" para desbloquear el truco correspondiente; por último actívalo en el menú de "Secretos":

- Aliens infinitos: Ben / Swampfire / Gwen / Big Chill.
- Invencible: Kevin / Big Chill / Swampfire / Kevin.
- Meteor Blast como nuevo movimiento: Big Chill / Swampfire / Ben / Kevin.
- Nivel Lord: Gwen / Kevin / Big Chill / Gwen.
- Todos los combos: Swampfire / Gwen / Kevin / Ben.

TATSUNOKO VS CAPCOM

DESBLOQUEA NUEVOS PERSONAJES

- Frank West: Completa el modo arcade con tres personajes diferentes de Capcom.
- Joe the Condor: Completa el modo arcade con seis personajes diferentes de Tatsunoko.
- Tekkaman Blade: Completa el modo arcade con tres personajes diferentes de Tatsunoko.
- Yatterman-2: Completa el modo arcade con los tres personajes anteriores.
- Zero: Completa el modo arcade con seis personajes diferentes de Capcom.

CURIOSIDADES

- Minijuego: Mantén pulsado el botón 'A' durante los créditos.
- Segundo personaje: Para empezar con el segundo luchador, mantén pulsado el botón de cambio durante la introducción del combate.
- Nuevas Indumentarias: Completa la fase 4 para un tercer color, y la final para el cuarto.



CONTRA REBIRTH (WiiWARE)

ENTRA EN EL MENÚ DEBUG

Pulsa los botones +, 1 y 2 a la vez. Este menú está cargado de opciones para elegir personajes, armas, niveles y trucos.

DRAGON BALL: REVENGE OF KING PICCOLO



DESBLOQUEA A LOS SIGUIENTES PERSONAJES PARA EL MODO TORNEO

- Diablo: Recoge todos los tesoros del nivel 6.
- Arale: Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en todos los niveles.
- Sargento Blue: Recoge los tesoros del nivel 3.
- Tambor: Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en 10 niveles
- Piccolo (Viejo): Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en 15 niveles.
- Piccolo (Joven): Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en 20 niveles.
- Momia: Recoge todos los tesoros del nivel 6.
- Sargento Murasaki: Recoge todos los tesoros del nivel 2.
- Son Gohan: Recoge todos los tesoros del nivel 6.
- Pandereta: Completa el juego.
- Tao Pai Pai: Recoge todos los tesoros del nivel 4.

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

METAS SECRETAS

Para que no te vuelvas loco buscando, aquí tienes una lista de fases que tienen metas secretas: 1-3, 2-4, 2-6, 3-4, 3-5, 3-Casa Fantasma, 4-Casa Fantasma, 4-Fortaleza, 5-Casa Fantasma, 6-5, 6-6, 7-Casa Fantasma, 7-Fortaleza y 8-2.

HAZ APARECER CASAS CHAMPIÑÓN

En el juego individual, cuando rescatas a un Toad atrapado, aparecerá una casa diferente en función del último dígito de la cuenta atrás:

- Casa Dorada: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 7, 8 o 9.
- Casa Verde: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 0, 1, 2 o 3.
- Casa Roja: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 4, 5 o 6.

Si juegas en modo multijugador, los dos últimos dígitos han de ser iguales:

- Casa Dorada: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 99.
- Casa Verde: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 11 o 22.
- Casa Roja: Toca la bandera cuando el tiempo acabe en 33, 44, 55, 66, 77 o 88.

GRABA EN JUEGO EN CUALQUIER MOMENTO

La opción guardado normal aparece al completar el castillo del mundo 8.

MARIO Y LUIGI SIN GORRA

Consigue 99 vidas.

POKéMON RUMBLE

POKéMON ESPECIALES

Para conseguirlos entra en el edificio de reclutación e introduce estos códigos:

- Para desbloquear a Eevee: 5631-9548
- Para desbloquear a Mew: 5221-1368

DIFICULTAD AVANZADA

Termina el juego en el modo normal.

PUNCH-OUT

RECARGAR ENERGÍA

Presiona alternativamente 1 y 2 en el mando clásico o agita mando y nunchuk mientras tu oponente está tirado en la lona.

BARRITA DE CHOCOLATE

Pulsa '-' en el descanso entre dos asaltos y le darás una barrita a tu entrenador... que hará que tú recuperes vida.



PROTECTOR DE CABEZA

Pierde 100 combates en el modo Campeonato y desbloquearás un protector que minimiza daños.

RESIDENT EVIL THE DARKSIDE CHRONICLES

DESBLOQUEA EL ESCENARIO EXTRA DE KRAUSER

Se abrirá al completar el Capítulo 7 de la Operación Javier en menos de 10 minutos.

DESBLOQUEA TRAJES

- Caucásico (Chris): Acaba el Capítulo 5 de la Operación Javier en dificultad normal.
- Mafia (Chris): Logra un ranking S en el Capítulo 7 del Juego de Oblivion, en dificultad normal.
- Motociclista (Claire): Logra un Ranking S en los Capítulos 1-8 de Memorias de una Ciudad Perdida, en dif. normal.



- Oeste (Claire): ranking S en los Capítulos 1-7 del Juego de Oblivion, en dificultad normal.
- Detective (Krauser): Logra un ranking S en los Capítulos 1-5 de la Operación Javier, en dificultad normal.
- Mercenario (Krauser): Supera la Operación Javier en dif. normal.
- Agente (Leon): Supera el Capítulo 7 de la Operación Javier en dificultad difícil.
- Motociclista (Leon): Consigue un ranking S en los Capítulos 1-8 de Memorias de una Ciudad Perdida, en dificultad normal.
- Detective (Leon): Logra un ranking S en los Capítulos 1-5 de la Operación Javier en dificultad normal.
- RPD, de Leon: Supera el Capítulo 7 de la Operación Javier en dificultad difícil.
- Oeste, de Steve: Consigue un ranking S en los Capítulos 1-7 del Juego de Oblivion en dificultad normal.

DESBLOQUEA EL ARMA LINEAR LAUNCHER

Acaba todos los capítulos en dificultad difícil.

DESBLOQUEA TODA LA OPERACIÓN JAVIER

Para jugar a los capítulos 6 y 7, vence al jefe del cap. 5 tan rápido como para salvar al personaje.

MODO TOFU

Aparecerá en la esquina inferior derecha del menú como 'secreto', si superas el Capítulo 5 de la Operación Javier, en dificultad normal.

MODOS EXTREMOS DE DIFICULTAD

Modo Muy Fácil: Continúa 10 veces en dificultad fácil. Modo Muy Difícil: Supera el juego en dificultad difícil.

RABBIDS: MI CAAASA!!!

NUEVOS RABBIDS:

Elige "Rabbids in the Wii remote" en el menú principal. Luego selecciona el menú, y entra en 'Administrar Rabbids'. Elige 'Ver Rabbids Administrador'. Mantén pulsados C+Z e introduce los códigos:

- Rabbid Asesino: 2, 2, 1, 1, A, A, 1, 1.
- Rabbid Best Buy: B, 1, 1, B, A, 2, 2, A.
- Rabbid Geek Squad: A, A, 1, 1, 1, 1, 2, 2.
- Rabbid Leonardo: 1, 1, 2, 2, A, A, 1, 1.
- Rabbid Príncipe: 1, 2, 1, 2, 1, 2, A, A.
- Rabbid Splinter Cell: B, B, B, B, A, A, A, A.

Nintendo DS

CALL OF DUTY MW: MOBILIZED

DESBLOQUEA MODOS

- Arcade: Acaba la campaña en normal.
- Modo Minijuegos: Acaba la campaña.
- Modo Survival: Acabala en máxima dificultad.

EL PROFESOR LAYTON Y LA CAJA DE PANDORA



DESBLOQUEA EXTRAS

- Hámster: Está en la cocina del tren, en el Episodio 1.
- El Juego de Té: Soluciona el puzle 36, en el Episodio 2.
- El Diario Antiguo: Te lo ofrecen antes del anticuario, (Episodio 4).
- Alto Secreto: Termina la aventura.
- Alto Secreto (más perfiles): Completa los 153 puzles del juego.

ENCHANTED FOLK AND THE SCHOOL OF WIZARDRY

COMO CONSEGUIR LOS TÍTULOS ESPECIALES

- Bug Wizard: Caza todos los insectos.
- Evil Wizard: Provoca destrozos por toda la ciudad.
- Fish Wizard: Pesca todos los peces.
- Flower Wizard: Haz florecer 200 flores.
- Forgetful Wizard: No salves 4 veces.
- Gallant Wizard: Habla con todos durante 10 días consecutivos.
- Love Wizard: Haz que 10 compañeros de clase declaren su amor.
- Skull Wizard: Mata a 100 fantasmas con el hechizo flatulento.

Wise Wizard: Resuelve todos los misterios.

LEGO BATTLES

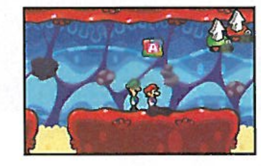
DESBLOQUEA EXTRAS introduciendo estos códigos en el menú de inicio:

- Construcción rápida: QMSLPOE.
- Cosecha rápida: PQZLJOB.
- Dobles tricks LEGO: BGQOYRT.
- Islas: UGDRSQP.
- Líder del espacio criminal: ZVDNJSU.
- Magia de largo alcance: ZPWJFUQ.
- Magia rápida: JRTPASX.
- Minería rápida: KVBPQRJ.
- Mostrar enemigos: IBGOFWX.
- Ninja master: SHWSDGU.
- Regenerar vida: ABABLRX.
- Rey troll: XRCTVYB.
- Súper magia: DWFTBNS.
- Toda la unidad: UMSXIRQ.

MARIO Y LUIGI VIAJE AL CENTRO DE BOWSER

ÍTEMS 'CHOLESTEROAD'

- Medalla Desafío: Alcanza la clasificación A en Green Shell.
- Calcetines Bro: Alcanza la clasificación A en You Who Cannon.
- Guantes Sifón: Alcanza la clasificación A en Magic Window.
- Botas Dizzy: Alcanza la clasificación A en Super Bouncer.



- Pieza de Consejo: Alcanza la clasificación A en Spin Pipe.
- Botas Intrépido: Alcanza la clasificación A en Jump Helmet.
- Prenda Maestra: Alcanza la clasificación A en todos los desafíos.

DESBLOQUEA FINALES ALTERNATIVOS

- Final Alternativo 1: Acaba el juego con Mario, Luigi y Bowser, teniendo a todos ellos con un nivel superior a 39.
- Final Alternativo 2: Acaba con Mario y Luigi por debajo de nivel 18.

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

CONSIGUE NUEVOS OBJETOS POR CAZAR CONEJOS

- Contenedor de corazón: 5 conejos.
- Scroll de espada: 50 conejos.

NUEVOS OBJETOS POR SELLOS NIKO

- Escudo de la Antigüedad: 10 sellos.
- Scroll de espada 2: 20 sellos.
- Uniforme de ingeniero: 15 sellos.

Segunda entrega



CLAVES DE LA AVENTURA
The Legend of Zelda Spirit Tracks

Nuevo paso a paso con más claves, trucos y consejos para afrontar la aventura más increíble de Link.

Ya está aquí la segunda parte de la guía «The Legend of Zelda: Spirit Tracks». Este mes conocerás todos los secretos para superar otros dos pisos de la Torre de los Dioses y los templos del fuego y de los mares. ¡Por fin restaurarás todos los sellos! Te ayudamos a guiar a Link y Zelda en esta gran aventura y a desplegar toda tu habilidad con el lápiz táctil.

Info extra



Tipo de juego: Aventura

Niveles: 2 litografías y 2 templos

Modos de Juego: Historia y duelo

Tipo de Guía: Paso a paso

Esta guía contiene: La restauración de los dos últimos sellos

Dificultad: Media-Alta

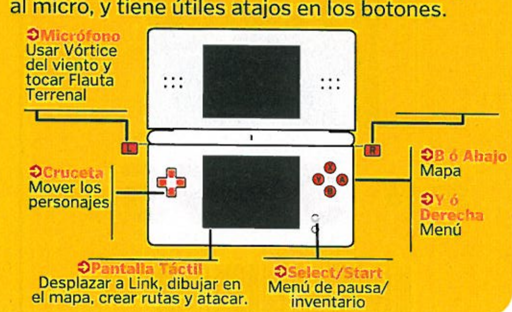
Hemos acabado el juego en: 15 horas

Habilidades: Maquinista y aventurero

Jugones de cualquier edad

MANEJANDO A UN HÉROE

Link emplea a fondo la táctil, se luce soplando al micro, y tiene útiles atajos en los botones.



TORRE DE LOS DIOSES III
Litografía de los Mares

Habla con Radiel y sube hasta donde lleguen las escaleras. **(1)** Al entrar, todo está oscuro. Con el bumerán y el fuego de las antorchas, enciende las apagadas. Avanza hasta llegar a la pared, ve al este, al sur y de nuevo al este, y llegarás a las escaleras del final del pasillo. En la planta 8, los espectros son distintos a los vistos hasta ahora. Les rodea un halo de luz que les permite ver a su alrededor.

Ve al oeste hasta encontrar un puente sin final. Al norte hay una zona segura, pásala y sigue hacia arriba. Una vez en el fondo del pasillo, ve al oeste hasta toparte con la pared. Al sur está la primera lágrima de la luz. Para la segunda, evita ser visto por los espectros.



La última lágrima está en la esquina noreste de la planta. Allí verás un antorcha, apágala y verás una grieta en la pared. Ve a por la bomba planta que hay al oeste de tu posición y déjala junto a la grieta. Entra en la cueva y coge la tercera lágrima. Con el poder en tu espada, ataca a uno de los espectros por la espalda e, inmediatamente, poséelo con Zelda.

Avanza por el puente que viste antes de llegar a la zona segura, y usa el halo de luz que rodea al 'espectro ígneo' para llegar a las escaleras de la esquina suroeste. Para abrir la puerta, haz que Zelda golpee las dos antorchas. En la siguiente planta, pisa con Link el interruptor que hay al lado y avanza hacia el este para encontrar el otro y pisarlo.

Con la luz del espectro llega hasta la esquina sureste sin caer en los agujeros. Pincha sobre la puerta con Link y dibuja una "Z" con el lápiz. Coge la llave con Zelda y escóltala hasta la gran cerradura.

En la siguiente sala para eliminar al enemigo, debes golpearle con Zelda por delante y atacar con Link por detrás. Para evitar su lanzallamas puedes esconderte detrás de Zelda, o simplemente alejarte corriendo. Al vencerle las puertas se abrirán y llegarás ante la litografía de los mares. Cógela y vuelve abajo por el portal azul. Radiel te espera.



Altar de los Mares

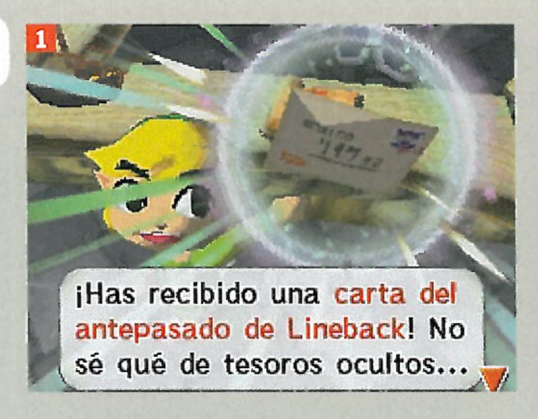
Dirígete donde te ha dicho Radiel y verás que el puente que lleva al este está destrozado. Detente en la estación que hay justo antes de llegar a él y ve a la única casa de la zona. Camina junto al mostrador y aparecerá Linebeck, descendiente de un viejo conocido de la saga. Habla con él hasta que te diga dónde vive alguien capaz de arreglar el puente. Ve con el tren a la región de las nieves y entra en la Casa Pontones, en la esquina sureste de la región.

Al ir en tren con Pontón tendrás que respetar todas las señales de tráfico. Ve a la velocidad que indiquen y toca el silbato cuando lo exijan. Tampoco podrás pasarte de la línea de parada del andén de destino, ni dejar que ninguna criatura te golpee. Mientras viajas, puedes ver una cara indicando el humor del pasajero. Aguantará sólo 3 fallos, de modo que si llegas al cuarto, se baja del tren y vuelve a su casa. ¡Qué delicado!

LA CARTA DE LINEBECK

Vuelve a Puentebajo y ve hacia el puente para hablar con Pontón. Tras discutir sobre el coste de la reparación, vuelve a la tienda de Linebeck. Después de recibir su carta, **(1)** podrás entrar en la cueva que hay un poco más al oeste. Dentro te toparás con un nuevo enemigo algo glotón. Si consigue engullirte, perderás el escudo y un cuarto de corazón. Para eliminarlo, golpéale de lejos con el bumerán, así quedará a merced de tu espada. Sigue hacia el norte y sube por las escaleras para volver al exterior.

Colócate junto a la roca y toca las notas que salen de ella en este orden: morado, amarillo, naranja, azul y gris. Aprenderás la melodía "Sonidos de la luz" y harás aparecer un diamante que dispara un rayo de luz hacia el noreste. Dispara el bumerán en esa dirección para golpear una esfera que hay al otro lado del agua. Así harás aparecer un puente. Al otro lado verás una grieta en la pared que, como es habitual, tienes que destruir usando una bomba planta.



EL ANILLO REAL

Dentro de esta cueva hay dos estatuas de la luz. Para activarlas, toca la melodía "Sonidos de la luz" junto a cada una. Desde el punto de unión entre los rayos, da 4 pasos al norte y 6 al oeste. En la baldosa gris que hay más al noroeste, toca la melodía "Canto revelador": aparecerá el cofre con el Anillo Real.

Con él en tu poder, vuelve al exterior para hablar con Linebeck. Pontón se llevará el anillo como cobro por la reparación del puente, así que vuelve al tren y continúa al este para llegar a la región de los mares. Sigue hasta el islote que hay un poco más al este para alcanzar el altar de los mares.

Para eliminar al nuevo enemigo con forma de cangrejo, colócate suficientemente cerca como para que se quede quieto, pero no tanto como para que pueda golpearte. Desde ahí, lánzale el bumerán para golpearlo en la espalda **(2)** y quedará aturdido. Remátalo con la espada.

Entra en la cueva que hay al noroeste y avanza hasta llegar a un abismo insalvable. Coge una de las bombas planta que has dejado atrás y lánzala al otro lado del abismo. Hazlo de forma que quede junto a los bloques que protegen la esfera. Ahora ya tienes vía libre para golpear la esfera con el bumerán y activar así el puente.

Sal por el otro lado de la cueva y ve al centro de la zona. Pincha en la puerta roja y dibuja un signo de infinito con el lápiz táctil. Tras cruzar la puerta llegarás a los aposentos de Bobin, pero en su lugar hay una nota



en la que dice que está en Canalias. Vuelve al tren y detente en la última estación por la que pasaste antes de llegar aquí.

Una vez en Canalias, avanza hacia la parte este de la isla hasta cruzarte con Bobin, que está surcando el cielo colgado de un ave. Tras la secuencia de vídeo apareces junto a una palmera, en un trozo de terreno arenoso. Toca la melodía "Canto revelador" sobre la arena **(3)** y aparecerá una roca. Colócate junto a ella y toca las notas que vayan saliendo: morado, amarillo y morado. Con esto consigues que Bobin vaya hacia ti, además de aprender la melodía "Cantar del ave". Ahora regresa al tren y lleva a Bobin al altar de los mares. Al igual que Pontón, se enfadará si no respetas las señales ferroviarias.

LA FORTIANITA DE BOBIN

De camino al altar, un barco pirata te aborda y tienes que evitar que ataquen a Bobin. Colócate junto a él y elimina con un solo golpe a todo el que se acerque. Empiezan de uno en uno y poco a poco acaban entrando por las cuatro ventanas al mismo tiempo. Al acabar con los pequeños, entrará en acción un grandísimo monstruo que avanza a paso de tortuga, de izquierda a derecha, pero equipado con un garrote. Y quiere enseñárselo a Bobin... ¡Impídeselo!

Tienes que golpearlo cuanto puedas hasta que levante su garrote para atizarte. **(4)** En ese momento, rueda a la derecha para evitar que te alcance. Cuando le hayas arreado bastante, te lanzará dos garrotazos. A partir de aquí, no le ataques hasta que no haya soltado el revés de garrote. Y no pierdas de vista la pantalla superior durante esta batalla, ya que seguirán entrando pequeños piratas por la ventana para capturar a Bobin.

Una vez que acabes con los piratas, continúa hasta el altar de los mares, donde Bobin te regalará una Fortianita como agradecimiento por haber hecho todo eso por él. Una vez aparezcan las nuevas vías de la región de los bosques, ve a buscar a Bobin a sus aposentos. Entonces utiliza tu sentido del ritmo para acompañarle con la flauta, respetando los turnos y tiempos.





Templo de los Mares


1


2

Tras tocar la melodía de los mares, abre tu inventario para leer la carta que Bobin te ha entregado. Con ella abierta, presiona sobre 'Vías' (abajo a la izquierda) y pincha sobre la región de los mares (sureste). A continuación, copia la posición de los números en tu mapa. Estos números indican el orden que debes seguir en tu viaje. En cada parada habrá una especie de pedestal con una bola roja, que tienen la particularidad de volverse azul si tocas el silbato mientras está en pantalla.

¡CUIDADO CON ESE TREN!

Si llegas al primer punto desde el sur, verás claramente la bola roja en lo más alto de uno de los pilares de roca que hay en el islote. Enfócala con la cámara y usa el silbato. Sigue hacia el norte para llegar al segundo punto desde el este, y encontrarás la segunda bola roja a la derecha del túnel por el que vas a pasar. La tercera está a simple vista justo en la posición del número 3.

Cambia a azul la última bola roja y aparecerá la cabeza de un pez por la que entran las vías. Avanza hacia ella para sumergirte y descubrir el camino al templo de los mares. Una vez en el agua, traza la ruta directo al templo. Al acercarte, saldrá de él un tren lanzado hacia ti. Cambia entonces la trayectoria y dirígete a toda mecha al norte para darle esquinazo, tal y como aparece en la imagen **(1)**, y tener vía libre al sur para entrar en el templo.



3

CONSIGUE ¡EL LÁTIGO!

Cuando bajes del tren, entra por la única puerta de la sala. Al otro lado, avanza hacia el norte para llegar hasta las escaleras que llevan a la primera planta. Una vez allí, sube a una plataforma móvil para alcanzar el otro lado. Podrás desviar las flechas de la pared lanzando un golpe de espada justo antes de que te golpeen. Sube a la siguiente plataforma móvil y te desplazará hacia el sureste. Cuando pases entre 4 esferas, usa el bumerán para golpearlas en el siguiente orden: izquierda, derecha, arriba y abajo. Luego pasa por la puerta que has abierto y, sin llegar a pisar el pasillo azul que va hacia el norte, lanza el bumerán para golpear la esfera que hay al otro lado de la pared. Ahora vuelve a la planta baja y podrás llegar a la otra escalera, la de la parte este. Una vez arriba, sigue subiendo por las escaleras que hay junto a ti.

Entra en la habitación central de la planta 2 y espera a que el nuevo enemigo te arrastre hacia él para golpearle con la espada **(2)**. Una vez logres zafarte de su látigo, podrás golpearle continuamente hasta eliminarlo, con lo que se abrirán las 4 puertas de la habitación y aparecerá un cofre que contiene... ¡el látigo!

DE PLANTA EN PLANTA

Ve hacia la habitación oeste. Tendrás que estrenar el látigo para engancharte al saliente de madera de la pared, y así superar el abismo. Ahora sube a la planta 3 y avanza hacia la zona más al sur del mapa. Llegarás ante una puerta cerrada junto a una cabeza que sale de la pared. Para abrirla, usa el látigo sobre la argolla de la boca.

Al otro lado hay tres estrechos pasillos que van hacia el norte. Llega hasta el final del que está más al este, y tira con el látigo de la argolla que hay justo enfrente. Cruza el puente que acabas de desplegar y toma las escaleras que hay al sureste. Desde aquí, avanza recto al oeste para encontrar dos cabezas más de las que salen de las paredes. Usa el látigo para sacar la argolla de una de ellas (verás que es una espada) y métela en la otra cabeza. Abre el cofre que ha aparecido y usa el saliente para volver a la habitación central.

Sal ahora por el norte, y abre la puerta con cerradura que hay al noroeste. En la planta 3, avanza hacia el este usando el látigo de saliente en saliente. Para ello has de pinchar en el siguiente antes de caer al vacío. Entra en la sala que hay al sur y quedarás encerrado junto a dos enemigos con armadura. Quítales la armadura con el látigo, y luego elimínalos a golpe de espada. Ya puedes tomar las escaleras de la planta 4.

Avanza hacia la habitación central, elimina a los dos enemigos con látigo, y cruza el estrecho pasillo del oeste. Tira de la argolla que encontrarás al final del pasillo al norte, y usa el látigo sobre la especie de helicópte-

JEFE FINAL

Toxirosa, parásito tóxico

En la última planta, sal por la escalera del norte y llegarás a la sala del jefe final. Nada más llegar, avanza hacia el este y empieza a saltar de saliente en saliente para ir subiendo. En el camino te cruzarás con una especie de tentáculo con pinchos que te impide seguir adelante. Para eliminarlo, usa el látigo sobre él para arrancarle un pincho y luego lanzárselo en el ojo. Al final del recorrido, usa el helicóptero para subir a enfrentarte con Toxirosa.

A Toxirosa siempre tendrás que atacarle de la misma forma. Primero usa el látigo para sacarle una púa de uno de los dos tentáculos que te rodean y lanzársela a la cara. Con las dos primeras púas le dejarás el ojo descubierto, a punto para la tercera púa. Así quedará aturdido para que le golpees con la espada todo cuanto puedas. A medida que vayas repitiendo este proceso, se volverá cada vez más peligroso: querrá aplastarte con sus otros tentáculos, lanzarte esporas de arriba abajo y ocultarse bajo el agua. No te preocupes, como ocurre con todos los jefes finales, dispones de un montón de vasijas que romper para recuperar tu salud.





ro que aparecerá ante ti **(3)**. Mantén el lápiz sobre la pantalla para no soltarte y espera al final de su recorrido. Sube las escaleras a la planta 5, y luego avanza un poco para quedar encerrado junto a dos pequeños enemigos eléctricos. Para acabar con ellos tendrás que sacar la espada de la cabeza y lanzarla contra ellos... ¡menos mal que tenemos el látigo para agarrarla!

LA GRAN LLAVE

Vuelve a la planta 4 y usa el helicóptero para volver al estrecho pasillo del oeste. Saca las tres argollas de este pasillo para que aparezcan salientes en la zona norte de esta planta. Ve hacia la esquina noreste, y usa el látigo sobre los pinchos que te cortan el paso para arrancarlos. De saliente en saliente, llegarás hasta la esquina noroeste, donde tendrás que tomar unas escaleras.

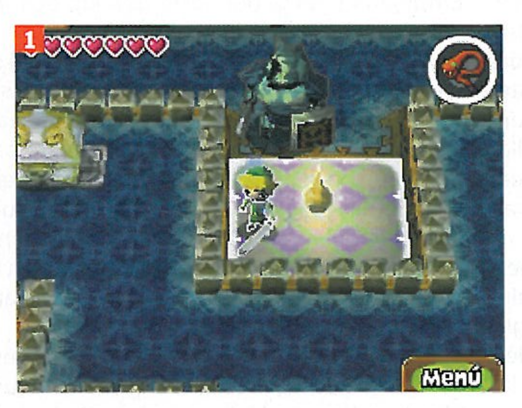
En la planta 5, cruza el abismo al contrario que antes, pero teniendo cuidado en el último, ya que está más bajo. Aquí debes dejarte caer un poco y usar el látigo antes de caer al vacío. De los dos pasillos estrechos, toma el de la derecha hasta el final, y usa el saliente para llegar al cofre que hay justo al norte. Vuelve a la esquina noreste y golpea la esfera para regresar a la planta anterior.

Coloca todas las espadas de las cabezas de la planta 4 tal y como están distribuidas en la planta 5. En los dos grupos de 5 cabezas de los pasillos estrechos, colócalas en la tercera y quinta cabeza empezando por la izquierda. Las de abajo a la izquierda sácalas todas, y en las de abajo a la derecha deja sólo sin espada a la del centro. Abre la puerta con cerradura para ir al sur y toma las escaleras del sureste.

Tira de la argolla para pillar el helicóptero y suéltate cuando pases por encima de la plataforma. Salta hacia el este y coge la gran llave. Pisa el interruptor que hay junto a ella y avanza por el puente hasta la gran cerradura. Para librarte de las manos gigantes que intentan quitarte la llave, suéltala y golpéales con la espada. En cuanto tengas una oportunidad, sube las escaleras y mete la llave en la cerradura.



TORRE DE LOS DIOSES IV Litografía del Fuego



Vuelve al tren y pon rumbo al noroeste, a la Torre de los Dioses, para hablar con Radiel. Tras escucharla, sube tan alto como te permitan las escaleras y entra en la planta 12. Aquí hay unos pequeños ojos flotantes vigilando por todas partes. Si uno de ellos te ve... ¡todos los espectros de la planta aparecerán junto a él!

PRIMERA Y SEGUNDA LÁGRIMAS

Para coger la primera lágrima de la luz, la de la zona sureste, ve hacia ella sin que el espectro te vea. No importa que esté custodiada por un ojo espectral, ya que no podrá evitar que entres a cogerla y te refugies en la zona segura **(1)**. Cuando el espectro se haya ido, sal de ahí y ve a la que hay justo al norte de tu posición. Golpea la esfera para desplegar un puente pero no cruces.

Lo siguiente es subir las escaleras de esta misma zona y, al norte, sacar la espada de la cabeza central para meterla en la de más al este. Con esto harás aparecer un cofre junto al puente que abriste antes. Desde aquí, ve hasta la esquina noroeste usando los salientes de la pared. Los ojos espectrales no te detectan mientras estés en una plataforma elevada, pero sí cuando te balanceas, así que vigila su posición en la pantalla superior. Ve hacia el sur por los salientes de la pared, y luego al este por el estrecho pasillo. Usa el saliente de esta zona y corre a refugiarte en la zona segura junto a la segunda lágrima de la luz.

TAMBIÉN LA TERCERA...

Espera a que el espectro se vaya y ve a la esquina suroeste, donde aparecieron el puente y el cofre. Sin que te vea el ojo espectral, abre el cofre y conseguirás una llave pequeña. Ve ahora a la esquina noreste y abre la puerta con cerradura que hay allí para poder subir a la planta 13.

Toma el pasillo central y golpea al ojo con el bumerán para luego rematarlo sin que pueda hacer sonar la alarma. Haz lo mismo con el siguiente, y continúa hasta dejarte ver por el espectro. ¡Huye y dale esquinazo! Para conseguirlo, da la vuelta en la sala cuadrada que hay justo antes de llegar a él, y sal corriendo hacia la puerta que impide el acceso a la lágrima **(2)**. Como el espectro te ha perdido de vista, la alarma se apagará y la puerta dejará de estar cerrada. Con las 3 lágrimas en tu poder, espera a que el espectro vuelva a su puesto y golpéale para que Zelda lo posea.

Toca volver a la planta 12. Puede que un ojo espectral te vea en cuanto llegues. Si te ocurre, refúgiate en la zona segura que tienes unos pasos al oeste. Luego ve a la esquina sureste y usa el fuego de una de las antorchas para encender la otra con el bumerán. En el cofre que aparece hay una llave que sirve para la puerta con cerradura de la esquina suroeste.

Entra en esta habitación con Link y manda a Zelda junto al ojo que vigila la zona noroeste. Para hacerlo, traza la línea de movimiento de Zelda sin que importe que atraviese paredes o puertas cerradas. Golpea las 2 esferas a la vez, una con cada personaje, y la puerta se abrirá para que avances por la escalera del noroeste.

OBJETIVO: SALA DE LA LITOGRAFÍA

Ve por el único camino posible hasta una zona de arena. Pero cuidado, si Zelda pasa sobre ella se hundirá. Envíala a pisar el interruptor que hay junto a la arena, mientras Link va al que hay al otro lado. Pasa ahora sobre el puente y sigue hacia el este, dejando atrás los pinchos, hasta encontrar un círculo rojo en el suelo. Pon a Link sobre él y dirige a Zelda hasta el círculo rojo del otro lado, de manera que pase sobre los pinchos de la entrada.





Usa el látigo para sacar la espada de la cabeza de la izquierda y ponerla en la otra. Vuelve a entrar con Zelda en la habitación y ve a la siguiente planta. Atraviesa con Zelda los pinchos al este y avanza hasta un triángulo amarillo en el suelo. Coloca a Link en el otro y ve al noreste por la arena.

Para eliminar al nuevo enemigo, golpéale primero con el látigo y quítale su escudo. Empuja el bloque a la siguiente habitación y colócalo sobre uno de los 2 interruptores del suelo. Ponte sobre el cuadrado azul y coloca a Zelda en el otro.

Con Zelda dentro, pisa el interruptor libre para bajar los pinchos y poder llegar con Link hasta la habitación del enemigo del escudo. Empuja la puerta del norte con los dos personajes a la vez y... llave del cofre.

Vuelve a la sala central por el pasillo del sur de la sala de los interruptores. Toma el pasillo del oeste. Desde el filo del abismo, lanza el bumerán en diagonal hacia el noroeste para golpear una esfera. Teletransporta a Zelda hasta el ojo espectral y ve con ella a la esquina suroeste del mapa. Colócala sobre el círculo rojo del suelo y a Link en el de fuera. Para los pinchos, entra con Zelda usando el teletransporte, y pisa el interruptor de al lado.

Para avanzar por el noroeste, coloca a Zelda en la salida de las rocas para que las bloquee. Mientras, haz que Link pase al otro lado de los pinchos. Ve hacia el ojo espectral del norte y haz que te siga hasta la arena. Los espectros se hundirán en la arena. Sal de ella, deja que el ojo te atrape, frota el lápiz contra la pantalla táctil para liberarte y haz que Zelda se teletransporte hasta su posición.

Coloca a cada personaje en un interruptor y abrirás una de las puertas del centro. Para atravesar la arena con Zelda, espera a que aparezca el ojo espectral. Luego ve hasta la zona de las rocas rodantes y pisa los 2 interruptores: vuelve por el puente a la habitación del centro. Ve por el pasillo del norte, adelantándote con Zelda para eliminar el ojo espectral, y abre la puerta para ir a la planta 15.

Teletransporta a Zelda hasta el ojo del noroeste y, desde la baldosa verde, camina hasta la de más al noreste. Luego ve en diagonal al extremo suroeste y, desde esta misma esquina, en línea recta al norte para volver a la del noroeste. Por último, traza una línea diagonal hasta la baldosa roja. Una puerta se abrirá en la habitación central, y ya podrás llegar hasta la sala de la litografía del fuego.

Altar del Fuego

La litografía ya es tuya. Ahora disfruta de una secuencia de vídeo y, cuando Radiel te envíe junto al tren, dile a Zelda que os dirigís a la Región de las Nieves. Súbete al tren y toma el camino que hay al este para llegar a la Región del Fuego. Una vez allí, ve al punto más al este de las vías: la Aldea Goron.

Sube por las dos escaleras que hay al oeste, y continúa en esa misma dirección hasta llegar a otra zona de la aldea. Avanza entre las rocas rodantes ocultándote en cada recoveco de la pared **(1)**. Sube las pequeñas escaleras y avanza de la misma forma entre la siguiente hilera de rocas. Acabarás llegando a una zona con una esfera, y unos salientes en la pared del oeste. Colócate lo suficientemente cerca del saliente como para llegar con el látigo, de manera que alcances también a darle a la esfera con el bumerán. Golpea primero la esfera, coge rápido el látigo, y avanza hacia el norte por los salientes de la pared para cruzar el puente antes de que acabe el efecto de la esfera. En cuanto cruces, avanza directo hacia el norte para llegar ante el Maestro Llavero. Vuelve luego a la estación y, tras obtener un furgón extra para tu tren, ve a la Región de las Nieves y visita la Aldea Niveosita.

DE HIÉLOSTON A ALDEA GORON

Una vez allí, habla con el niveosita que hay junto al pequeño lago del noroeste y ofrécete para llevarle. Vuelve al tren y pon rumbo al este: al Lago Hiéloston. Ve a hablar con el niveosita que, nada más llegar, ha ido corriendo al lago. Cuando te pida que te vayas, entra un momento en la caravana que hay al este, sal y vuelve a hablar con el niveosita. Cómprale los bloques de hielo y vuelve a la Aldea Goron.

Una vez en la Región del Fuego, gira al norte en la primera oportunidad que tengas y da un rodeo para llegar a la Aldea Goron, ya que si tomas el camino más corto, un tren diabólico saldrá de frente a por ti.

Nada más llegar a la aldea, ve al oeste a hablar con el Maestro Llavero. Luego ve a la casa más grande y más al norte de la aldea. Habla con el gorojefe de la goroaldea, que te dará paso al Altar del Fuego.

LA ESTATUA DE LA LUZ

Para superar la cueva, avanza hasta llegar a un interruptor que hay en el suelo. Písalo y cruza por los puentes que has desplegado para salir al exterior. Sigue avanzando hasta llegar a la zona de las antorchas, enciéndelas todas y cruza por el puente para llegar a la zona este del mapa... una zona llena de estatuas. Colócate entre la estatua del centro y la de su derecha y toca la melodía "Sonidos de la luz".

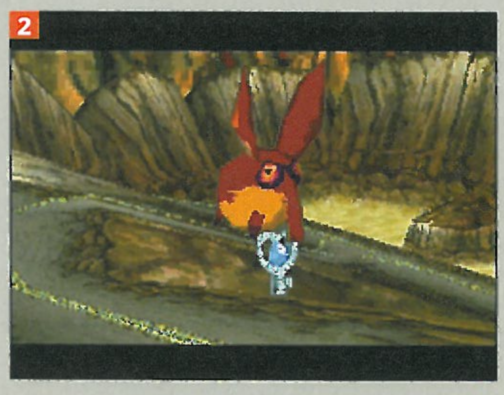
Gracias a la estatua de la luz, la puerta se abrirá y podrás entrar a hablar con Calderón, el sabio protector de la Región del Fuego. Vuelve a hacer uso de tus habilidades musicales y acompaña a Calderón en la interpretación de la "Melodía del Fuego". Cuando lo consigas, ve directo al Templo del Fuego por las nuevas vías que han aparecido.

A POR LAS TRES LLAVES

Para poder entrar en el templo, antes tendrás que derrotar a los monstruos que portan las tres llaves **(2)**. Traza tu ruta de manera que te los vayas encontrando de cara. Cuando te estés enfrentando a uno de ellos, haz sonar el silbato con un toque corto y otro largo. El monstruo quedará completamente aturdido y podrás golpearle con una bala de cañón. Automáticamente la llave será tuya. Repite el mismo proceso con los otros dos y pon los pies en el templo antes de que vuelvan a por ti. Es cosa hecha.



1


2

Templo del Fuego

Deja atrás las tres puertas cerradas y sigue por el oeste. Pasa entre las barras de fuego y los pinchos, y alcanza el pasillo noroeste. Al entrar en la siguiente habitación, derrotas a tres esqueletos golpeándoles con el látigo hasta desmontarlos, agarra luego su cabeza y tírala a cualquier parte.

Ten mucho cuidado con las trampillas de la siguiente habitación: caer al vacío te hace perder salud. Apunta en tu mapa la posición de todas ellas. Atraviesa la sala para subir a la siguiente planta por la escalera que hay al otro lado. Monta en la carretilla, abre el cofre, coge la llave, y vuelve a la carretilla para ir a la planta baja. Sube las escaleras para llegar a la esfera del otro lado del pasillo. Golpéala con el bumerán, coge el trozo de roca azul y tíralo en el abismo a la derecha de las 3 puertas cerradas. Te servirá de puente para llegar al otro lado. Tira del bloque cuadrado dos veces hacia el sur, una vez al este, dos veces al norte y, por último, ve arrastrándolo hacia el este para usarlo como escudo ante el chorro de fuego. En la siguiente habitación, mira la posición de las trampillas que anotaste antes. Aquí es lo mismo, solo que de manera simétrica y ocultas bajo el suelo.

EL ARCO ES TUYO

Atraviesa la sala para subir a la siguiente planta por la escalera del otro lado. Sube a la carretilla y golpea las esferas al pasar a su lado. Usa el ataque dirigido, es decir, arrastra el lápiz de tu posición a la esfera justo antes de pasar junto a ella. Hazlo con las dos y llegarás a la esquina noroeste para conseguir la segunda llave pequeña.

Vuelve a la planta baja y abre las dos puertas con cerradura. En cada una hay una esfera. Entra en una de las dos, lanza el bumerán a la esfera de la otra, y golpea la primera con la espada. Al subir a la planta 1, aparecerá una enorme tortuga. Provócala acercándote y luego esquívala, haciendo que choque contra una de las cargas eléctricas. Golpéala para aturdirla y repite el proceso.





Este cofre encierra el arco. Ve con tu nueva arma a la siguiente habitación, y úsala para golpear el interruptor rojo de la pared del otro lado del abismo. Se desplegará un puente. De nuevo en la planta baja, lanza una flecha contra el objeto azul del otro lado: activará otro interruptor de la pared.

CAMINO A COLOSUS

Cruza el puente, dale tres golpes al mecanismo azul para orientarlo al norte, y lánzalo a la siguiente plataforma al oeste **(1)**. Con una flecha activa otro interruptor. Cruza el puente, dale tres golpes para orientarlo al oeste, lánzalo a la siguiente plataforma al norte, y haz que la flecha golpee otro interruptor.

Baja hasta el sótano 2 y quedarás encerrado junto a cuatro esqueletos: dales con el látigo. Luego ve al sur y dispara una flecha al mecanismo que hay al oeste. En cuanto la flecha impacte, cambia al látigo y avanza al este por los salientes de la pared.

En la habitación del noreste, salta de tapadera en tapadera sin caer a la lava. En la tercera, espera a estar arriba para saltar a la cuarta y llegar al otro lado. Desde aquí, avanza hacia el sur por los salientes hasta llegar a la habitación sureste. Avanza por el pasillo estrecho evitando las cuchillas. Para seguir hacia el sur, espera a que la cuchilla rebote en la pared norte y ve detrás de ella, hasta desviarte al oeste. Cuando pase otra vez hacia arriba, sigue hacia el sur.

Desde la plataforma con cofre, lanza el bumerán: golpea en uno de los murciélagos y enciende las dos antorchas. Cruza por el puente y sube al sótano 1. A las tortugas les valen dos flechazos. Antes de salir, lee las lápidas.

En el sótano 2, avanza hasta el centro y coge el mecanismo azul. Retrocede un poco, y oriéntalo al oeste, frente a la puerta que impide el acceso al interruptor de la pared. Pisa el interruptor del suelo, baja la puerta y dispara una flecha al mecanismo.

Con la tapadera azul accede a la sala noroeste del mapa y llévate el mecanismo azul. En esta sala hay una torre con dos interruptores y tres cuadrados de lava. Uno al este, otro al sur y otro al oeste. Coloca el mecanismo azul en el cuadrado más al este. Ve a la esquina noreste de la habitación y coge otro mecanismo para colocarlo en el cuadrado sur, orientado al noreste. Ponte junto a la tapadera azul y colócala en el cuadrado oeste. Súbete y dispara una flecha a la esfera, luego otra al mecanismo del sur **(2)** y otra hacia el este para activar el interruptor.

Coge la llave del cofre, ve a la esquina sureste y golpea la otra esfera. Avanza por el saliente por el norte del mapa al sótano 1. Abre la puerta y monta en la carretilla. El orden de los interruptores es: 2º, 1º, 4º y 3º.

La carretilla cambiará su ruta y te dejará ante unas escaleras. Baja al sótano 2 y al 3. Mira el cartel y copia en tu mapa la posición de las explosiones. Ve al oeste, y pon la bomba planta junto a la gran roca de la entrada. Coge la tapadera azul y lánzala a la derecha: hará de puente hasta la carretilla. Golpea las esferas que casen con las explosiones.

Una vez al otro lado, sóplale a la llave con el vórtice del viento, de este a oeste para que caiga sobre la carretilla. Súbete a la carretilla que hay más al norte y golpea el resto de esferas. Lanza la gran llave a la gran cerradura y en la siguiente sala, ve hacia el norte para llegar ante Colosus, demonio ígneo.

JEFE FINAL



Colosus, demonio ígneo

Lo primero es lanzarle una flecha en el punto brillante que le sale en la barriga cada vez que se dispone a lanzar un puñetazo. Colócate luego junto a la gran roca que cae para que su próximo golpe vaya hacia ella. Coge la tapadera azul que obtendrás, y ponla en el noreste para usarla como puente hasta la carretilla. Una vez en la carretilla, ve disparando a sus puntos brillantes para poder ir subiendo hasta la altura de su cabeza. Desde allí, lánzale una flecha en el ojo y quedará aturdido. De vuelta al suelo, corre hacia él y golpéale en la cabeza todo lo que puedas.

Repite este proceso varias veces y le habrás derrotado, restaurando así el sello de esta región, con lo que... ¡tachán! ¡Quedará totalmente reparada la Torre de los Dioses!

Tus cartas, e-mails, mensajes, SMS, correos

Si buscas saciar tu curiosidad de nuevos juegos, héroes que se van a poner de moda, títulos que marcarán tendencia, juegos indispensables...¡no busques más!





Hola, soy súper fan de Tarantino y Tim Burton, y me encantaría que sacasen más juegos de sus películas. «No More Heroes» me dio rollito 'Kill Bill', por eso me encantó. ¿Sabéis si habrá juego de 'Alicia en el País de las Maravillas'? Sería genial, porque ninguna de las últimas ha tenido juego.

Estate tranquilo, porque Wii y DS serán las únicas consolas del mercado que tendrán juego de «Alice in Wonderland», ¡y sus versiones serán muy distintas! En Wii seguiremos la trama de la peli, en una aventura 3D llena de color y cargada de puzles en los que habrá que usar con inteligencia a los diferentes secundarios. En DS disfrutaremos de unos diseños novedosos, más al estilo de «Pesadilla antes de Navidad», en un título que hará un particular uso de la cámara en DSi. La fecha, la misma de la peli: primera semana de marzo.

Jesús Herrero (Madrid)

Buscando guerra

Hola Nintendo Acción. Me encanta vuestra revista. ¿Ha salido, o está en desarrollo el juego para Wii «Modern Warfare Reflex»? En la página de Nintendo no sale el juego, pero he visto videos en español del mismo. Gracias

En la web de Nintendo no figuran todos los juegos que salen a la venta, sólo destacan una serie de lanzamientos recomendados, además de los que distribuye la propia Nintendo, claro. No obstante, el juego existe, es buenísimo (un 92 en el análisis de nuestro número 206), y está a la venta en cualquier tienda especializada.

José Ángel Muñoz (Madrid)



➲**Super Mario Galaxy 2** es como un coche "nuevo", con el 90% de las "piezas" diseñadas exclusivamente para él.

WiiConnect24

Hola, es la primera vez que escribo y quería saber si son ciertos los rumores de que el servicio WiiConnect24 recalienta mucho la consola Wii, y puede dañarla ya que sus ventiladores no se encuentran en funcionamiento en este modo. ¿Es recomendable activar el servicio WiiConnect24 en el modo de espera?

Como cualquier dispositivo, al estar en modo de suspensión la Wii consume energía; como además tiene las funciones de red activadas, el gasto es similar al de tenerla encendida sin disco de juego, pero para nada es peligroso. Eso sí, si quieres ahorrar algo de energía, mejor deja pulsado el botón hasta que se ponga rojo.

Miguel Ángel (e-mail)

Multimandos

Hola, amigos de Nintendo Acción. Tengo una pregunta importante: ¿En el mando de Wii se pueden conectar el mando y el nunchuk a la vez? Gracias por vuestra atención.

Si te refieres al mando clásico, la respuesta es no. El único periférico que se conecta al mando y que tiene salida adicional





¿Qué juego os gustaría ver en la portada de Nintendo Acción?, ¿os atrevéis a hacerla vosotros? ¡A ello!



¡«Spectrobes Orígenes» para la mejor!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

Nuestra favorita



➲**Raquel Flórez** desde Barcelona es consciente del fenómeno que viene.



➲**Francisco Ribastur** (Baleares) es un fijo en la sección. ¡Gracias, amigo!



➲**Miguel A. Martínez** (Roquetas) es un gran fan del mejor Mario.



➲**Diego Pérez Francés** (Santander) hace estos portadones con 13 años.



es el revolucionario Wii Motion Plus. Se trata de un accesorio capaz de copiar fielmente todos los movimientos que hagamos con el mando. Puedes descubrir su potencial en juegos como Wii Sports Resort, y próximamente en Red Steel 2.

Juan Modino (e-mail)

Zeldas perdidos

Hola, soy un gran fan de la revista y tengo un par de preguntas sobre Zelda. En el número de enero habéis publicado que existía un «Ocarina of Time Master Quest» que venía como regalo en «The Wind Waker»... pero yo me compré ese juego y no me venía nada más. La segunda y más importante es que hace poco me enteré de que «Twilight Princess» estaba también para NGC, y yo no tengo la Wii, así que ¿me podríais decir dónde comprarlo para GameCube? Muchas gracias y felicidades por la gran revista que hacéis cada mes.

La versión «Master Quest» del mítico «Ocarina of Time» venía incluida sólo con la edición coleccionista de «The Wind Waker». Al ser una edición limitada, fue muy difícil de conseguir, aunque hubo un pack con la consola. Sobre «Twilight Princess», fue el único juego capaz de alcanzar el 100 en nuestra revista... pero salió poco después de la edición de Wii, y con la GameCube con tan poca presencia que apenas se distribuyeron unas cuentas copias. Eso sí, si lo encuentras, no dudes en comprarlo: es idéntico al de Wii, pero sin panorámico, con control clásico... ¡y con Link zurdo!

Samuel Guillén (e-mail)



Twilight Princess salió en NGC, pero con pocas copias.



Espadas de verdad

¡Hola a todos! «Zangeki no Reginleiv», que sale en Febrero para Wii en Japón... ¿nos llegará? Sería muy interesante, porque hay pocos juegos de ese género. Aún no tengo Wii, pero como llegue éste me la compro seguro. ¡Gracias!

El novedoso «Zangeki no Reginleiv» acaba de salir a la venta en Japón y ya levanta pasiones por todo el mundo. Se trata del primer juego de Nintendo en Wii para mayores de 18 años, y es un brutal título de acción con espadas que hará uso del Wii MotionPlus. Viene a ser como una versión más salvaje, épica, realista y con control perfeccionado de «Dragon Quest Swords», pero además incluirá cooperativo para cuatro online, control clásico, más de 300 armas... Un título adulto y potente que, eso sí, aún no tiene fecha de salida en España.

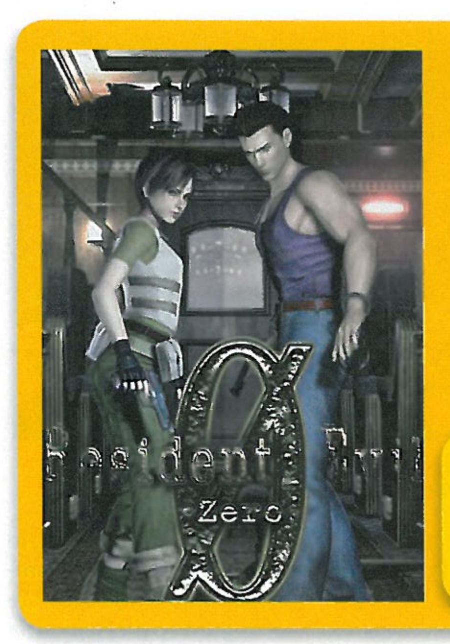
"Rurouni Kenshin" (Madrid)



La espada de «Zangeki...» revoluciona todo Japón

Mando Rumble

Saludos a la redacción de NA. Tengo un pequeño problema: me he descargado el juego «Pokémon Rumble» y dice que se puede usar el mando Clásico Pro...





EL MEJOR ARTISTA

Sandra Díaz Malo

NUESTRA ARTISTA DEL MES es de Zaragoza y nos regala una imagen de Resident Evil 0 que se ha fabricado ella solita. Claro, no sólo nos gustan los dibujos, también caemos rendidos ante estos montajes que se curran nuestros lectores.



¡«Sing it: Pop Hits» para el artista!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!

MI TOP 10 DEL MES

Impactado estoy por el campañón que se avecina con el genial Monster Hunter 3...



JUAN CARLOS GARCÍA

1. **Ese, Monster Hunter, y Pokémon** van a ser las primeras sensaciones de la temporada. Récord de ventas, vamos.
2. **Me meto en Generations,** pero no es para menos. Cómo me gusta el pack DSi rosa + Style Boutique.
3. **Los nuevos estudios de desarrollo** que se lucen en WiiWare y DSiWare: Akaoni, Over the Top, Enjoy Up!...
4. **Suerte Quique...** la necesitas para sacar a mi atleti de ahí.
5. **Enhorabuena a Nintendo** por la presentación de Monster Hunter. Qué puntazo.
6. **El apoyo de Sega a Wii y DS,** desde Sonic & Sega Racing a Phantasy Star 0 y Monkey Ball.
7. **Genial el rollo IDÉAME,** mola el que se hace en Madrid y el que nos llevó hasta Zaragoza.
8. **Aluvión de hardcore games** en Wii: Zangeki, Monster Hunter, No More Heroes 2...
9. **Scribblenauts** alcanza el millón de unidades vendidas. ¡Genial!
10. **Sed buenos** y no os perdáis el próximo Nintendo Acción...

¡Esta es tu sección!

Envíanos consultas, cartas, dibujos, fotos, emails...

Toma nota de nuestro correo electrónico y haznos llegar lo que quieras **nintendoaccion@axelspringer.es**



LO MEJOR DE INTERNET, A UN CLICK

CADA MES PRESENTAMOS DIFERENTES PÁGINAS WEB que nos atraigan por algo. La portátil más grande, un nuevo estreno de Hollywood y el juego de lucha de moda, copan la red.



NINTENDO DSi XL

http://www.nintendodsixl.es
La nueva DSi XL es la portada de nuestra 'Generations!', donde la presentamos con un completo reportaje. Si además quieres ver un ilustrativo vídeo de sus funciones, pásate por la web oficial de Nintendo. Además, tienes enlaces directos a las tres aplicaciones preinstaladas, para que no pierdas detalle de cómo será tu próxima consola... ¡porque después de verla no te podrás resistir!



ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

http://www.disney.es/FilmesDisney/alicia/
En breve nos inundará la Alicia-manía y, para que vayáis enterándoos de todo, aquí tenéis el enlace a la web oficial. La página no puede ser más completa, con información de todos los personajes, galerías, descargas, vídeos... y hasta un divertido fotomatón con el que poner tu cara en el cuerpo del sombrero, el gato, o la propia Alicia. ¡Qué pasada!



TATSUNOKO VS CAPCOM

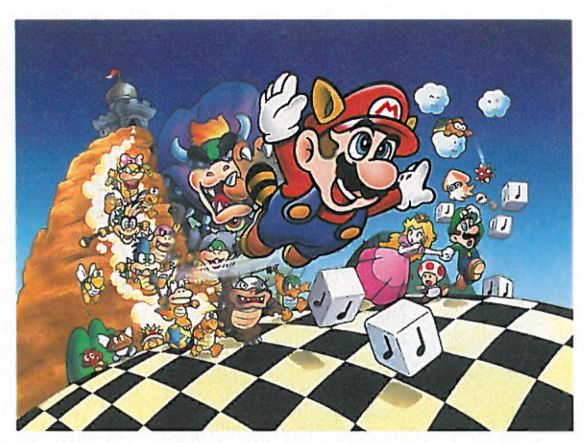
http://www.nintendo.es/NOE/es_ES/games/wii/tatsunoko_vs_capcom_ultimate_all-stars_15570.html
Ya está aquí el mejor juego de lucha del momento. Ryu, Chun Li, Megaman y compañía se las ven contra... ¿Tatsunoko? Si en el análisis del mes pasado no te quedó claro quiénes forman esta 'troupe', échale un ojo al espacio web que, para la ocasión, han creado en la página de Nintendo Ibérica. Si aún no te vale, aquí tienes la página de la propia Capcom: http://tatsunoko.vscapcom.com/home_sp.html. Ya no tienes excusa para disfrutar a tope del campeonato del siglo.

pero sólo me deja usar el mando de Wii. ¿Cómo se hace para jugar con el otro? Y otra pregunta: ¿cómo se hacen las portadas para el concurso mensual? Un saludo.
La opción de jugar a «Pokémon Rumble» con mando clásico o nunchuk es sólo para el segundo jugador. El primero puede jugar con el mando de Wii o el de NGC, que son los que vibran. En la página 18 del 'manual electrónico' tienes unas instrucciones precisas. Por otra parte, las portadas las suelen hacer por ordenador, con cualquier editor de fotos; tú hazla como quieras y envíanosla por e-mail, que lo que importa es la creatividad.

Natalia Schmitt (Alcalá)



Pokémon Rumble arrasa en las descargas de Wii.



La Consola Virtual es el lugar perfecto para encontrar todos los juegos de la 'Vieja escuela'. Hala, a descargar.

Vieja Escuela

Hola. Me llamo Juan, tengo 45 años, y dos hijos. Y como no.... tenemos una NES, dos DS, una N64 y una Wii. Las consolas de hoy en día son una pasada, y los juegos no digamos. Pero a veces echo de menos una partidita al viejo «Bomberman», por nombrar sólo un juego. Me pregunto si no se podría sacar algún disco para la Wii con una buena colección de NES, Super Nintendo o N64. Me encantaría enseñarles a mis hijos a pasarse el primer «Mario», o el primer «Zelda»....Y pasando a otro tema: ¿Habrá algún «F1 2010» para Wii? ¿Algo de Star Treck para Wii? ¿O de Doctor Who? Y finalmente, me encantan los juegos de estrategia, ¿hay algo, va a salir alguna cosa, me podéis recomendar algún titulo? Gracias.
Por partes, tu "sueño" ya existe y se llama Consola Virtual, donde tienes todos esos juegos que añoras por un precio mínimo. De la Fórmula 1 no se espera nueva edición para este año, y de las series clásicas que mencionas, mucho menos. Sobre juegos de estrategia tienes, de estilos muy diferentes, «Fire Emblem», «Pikmin» y «Batallion Wars 2».

Juan Pérez (e-mail)

Viva Japón

Hola, soy una gran fan de la cultura 'japo' y tengo algunas preguntas. Saber si va a salir alguna vez «The World Ends With You», que lo último que conozco es que lo doblaron y tradujeron unos frikis pero no puedo jugar, así que saber si lo traerán a España. También me gustaría que saliese un «Sing It» con canciones de anime, ¡sería la bomba! ¿Algún juego muy 'japo' que vaya a salir? ¡Arigato!
El particular RPG de Square Enix exclusivo de DS ya salió en España el 18 de abril de 2008. La lástima es que sus enormes cantidades de texto estaban en inglés, pero seguro que aún lo encuentras en tiendas especializadas. Sobre juegos con música nipona,



lo tienes crudo, porque suelen cambiarlas en las versiones occidentales. Te podemos recomendar «Elite Beat Agents» y «Rhythm Paradise», los dos de DS. Por otra parte, en breve se estrena «Calling», un juego de terror con toques de todas la pelis japonesas del género de los últimos años, y un curioso uso del altavoz del mando para comunicarte con los espíritus... ¡qué miedo! Echa un ojo a los avances para saber más de él.

Jessy García (Valencia)



«Calling» incluye temas de las pelis de terror japonesas

Crisis económica

Hola, nintenderos. Es la primera vez que os escribo y me gustaría que me respondieseis. Me acabo de comprar la Wii negra, y quiero saber qué juegos están a buen precio. Un saludo.

Toma nota: «Resident Evil 4 Wii Edition», «Metroid Prime Trilogy», «Boom Blox», «PES 2009», «DB Revenge of King Piccolo», «Tatsunoko vs. Capcom», «DeBlob», «Mad World», «The Conduit», los «New Play Control»... Ah, y no te olvides de las joyas del Canal Tienda que, como mucho, cuestan 15 Euros.

Javier Callejo (Segovia)



BEN 10

1. Este megahéroe estrenó su serie de televisión en diciembre de 2005, en Estados Unidos. Actualmente es el protagonista de 'Ben 10 Alien Force'.

2. Sus poderes provienen del Omnitrix, un reloj alienígena que le permite convertirse en 10 aliens distintos.

3. Hay dos pelis del héroe: 'El Secreto del Omnitrix', de dibujos, y 'Carrera contra el tiempo,' de imagen real.

4. Sus creadores (Duncan Rouleau, Joe Casey, Joe Kelly y Steven T. Seagle) han sido guionistas de cómics de Spider-Man, X-Men y Superman.

5. Hasta la fecha, Ben ha protagonizado tres juegos, más el próximo «Ben 10 Alien Force Vilgax Attacks».

Zelda de Wii

Hola, amigos de Nintendo, es la primera vez que escribo a la revista y quisiera saber un poco más acerca del nuevo «Zelda» que se avecina para Wii.

Un mes más, el futuro «Zelda» de Wii es el rey de vuestras preguntas. Las noticias van llegando con cuentagotas, pero cada vez se sabe un poquito más. Para empezar, su director, Eiji Aonuma, ha afirmado que será el referente del nuevo control por movimientos, y que será tan revolucionario como «Ocarina of Time» en su momento. Además, sabemos que se presentará en el próximo E3, y que se espera que pueda salir a finales de este mismo 2010...

Roberto García (e-mail)

Dándole al coco

Hola, NA, me encantan las aventuras gráficas, y me gustaría saber si hay juegos similares al «Broken Sword» o si van a sacar algún otro de la saga «Broken». De paso me podríais hablar de «Crime Scene» y «Unsolved Crime» y me entero de sus parecidos y diferencias. Ah, ¿y juegos parecidos a «Harvest Moon»? Muchas gracias.

Pues es un género con bastantes títulos en Wii y DS. Tienes los «Secret Files», «Agatha Christie: Y no quedó ninguno», «Sam and Max», «Tales of Monkey Island» o, enlazando con los juegos de investigación, «CSI», «Criminology» y «Unsolved Crime» son dos juegos de investigación sobre asesinatos, pero el primero se basa en sacar pruebas de la escena del crimen, analizarlas y llevarlas al juicio; mientras el segundo es una aventura más al estilo «Hotel Dusk», con exploración, más personajes y algo de intriga. Sobre juegos a lo «Harvest Moon», no hay otro como «Animal Crossing».

Jun (e-mail)

Last Window será la 2ª parte de «Hotel Dusk».

Conexión online

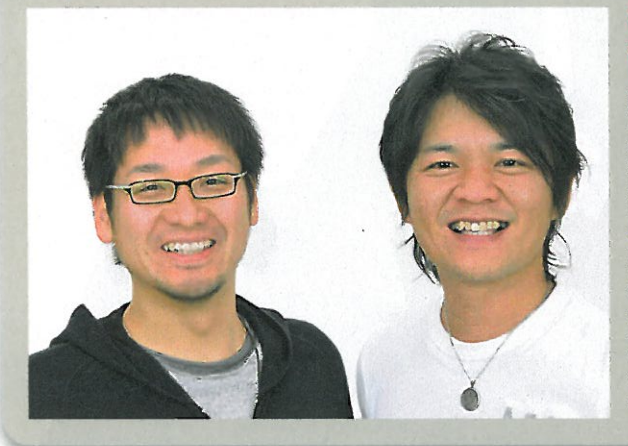
Hola, llevo 2 años comprando la me revista y me gustaría haceros una pregunta. Tengo una Wii, quiero conectarla a internet pero no puedo, quería saber si se podría conectar la Wii de alguna forma con un módem USB 3G, y he leído algo de un módem USB Wi-Fi de Nintendo.

No puedes conectar directamente el dispositivo a la Wii, porque los modems de telefonía móvil requieren un software de instalación. Sin embargo, puedes comprar una base Wi-Fi, que envían la señal como si fuesen un router normal, o "pinchar" el USB Wi-Fi de Nintendo al ordenador. Cuando te conectes, aprovecha la oferta de embajadores del Canal Tienda.

Pedro Rodríguez (e-mail)



LA IMAGEN DESTACADA



'MONSTER TEAM'

KANAME FUJIOKA Y RYOZO TSUJIMOTO son los "papás" de Monster Hunter 3, el gran evento que viene en Wii. Tsujimoto es experto en juegos en red y es productor dle juego. Fujioka es famoso por juegos como Street Fighter o Darkstalkers, y es el director creativo de Monster Hunter desde 2003.

LO QUE MÁS PREGUNTÁIS

Estos han sido los temas protagonistas de las cartas y mensajes que nos habéis enviado.

MARIO KART 2

La rumorología sobre este título crece cada mes... pero no por eso es más cierto. La única segunda parte de toda la saga es la de la máquina recreativa; todo lo demás rumores de internet. ¡Que venga pronto!



NUEVA GENERACIÓN

Otra de las preguntas estrella es sobre los nuevos modelos de DS y Wii que, según planteáis, estaría diseñando Nintendo. De momento lo único cierto es el estreno de DSi XL el 5 de marzo. El resto, rumores.



MARIO VS. LINK



Entre «Super Mario Galaxy 2» y el futuro «Zelda» de Wii se han llevado casi la mitad de los e-mails. No todos los meses hay novedades sobre estos cracks, pero seremos los primeros en informar.

CALL OF DUTY

La saga bélica por excelencia se ha instalado definitivamente en Wii y DS. Las últimas ediciones son de auténtico lujo... ¡y aún queréis más! Son: «Modern Warfare Edición Réflex» en Wii, y «Mobilized» en DS.





Avance
TE ADELANTAMOS LAS NOVEDADES DEL PRÓXIMO NÚMERO
Los juegos que vienen
¡Ya los estamos probando!
GTi Club
25 de marzo
Red Steel 2
26 de marzo
Calling
18 de marzo
Aragorn's Quest
Marzo
¡ESTÁN LOS DIEZ!
La colosal fuerza de Humongosaur, las ondas sonoras de Echo Echo, las ráfagas de fuego de Swampfire... vamos que idominaremos todos los poderes de la serie!





Ben 10 regresa con una aventura de acción 3D que despliega combates, puzles, plataformas y viajes por varios planetas.

EL DATO
Para trasladarnos de planeta en planeta usaremos una nave espacial que mejoraremos con escudos y armas

La historia mola mucho. Vilgax, el peor enemigo de Ben, está conquistando el universo. Su próximo objetivo es la Tierra...

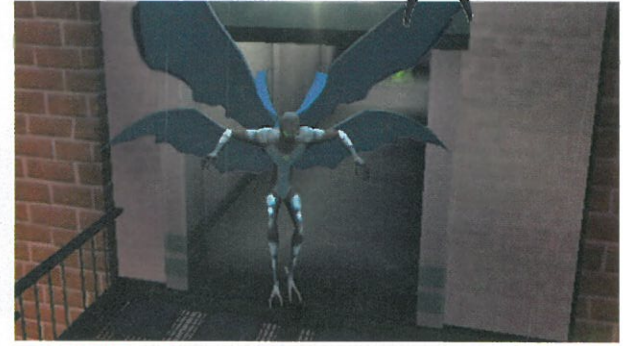
Wii
- ACCIÓN
- NAMCO BANDAI
- 16 DE MARZO

Ben 10 Alien Force Vilgax Attacks

¡EL OMNITRIX NUNCA FUE TAN PODEROSO!

Segundo juego basado en la nueva serie de Ben 10... y nada más cargarlo nos sorprende de un montón: es una aventura en 3D con unos gráficos muy espectaculares.
Durante los primeros instantes, Ben se libra de sus enemigos a base de patadas y puñetazos. Pero, primer detallazo: ¡desde el comienzo podemos acceder a las 10 transformaciones del Omnitrix! Y no veáis con que rotundidad se libra de los malos el gigante Homongousaur. Pero el juego es mucho más que combates. En un momento estamos saltado y trepando convertidos en Spidermonkey o, como BrainStorm, "hackeamos" ordenadores para resolver puzles... Así, alternando transformaciones, es imposible aburrirse. El juego promete, sobre todo porque, aunque la acción comienza en la Tierra, visitaremos varios de los planetas que ha conquistado el malvado Vilgax. Vamos, que podemos estar ante el mayor desafío al que Ben se ha enfrentado jamás... y necesitará tu ayuda.

Primera impresión
- **Hay que decirlo: los 10 aliens molan.**
- **Los primeros niveles son facilitos.**



Bill Chill despliega sus alas. Ideal para planear...



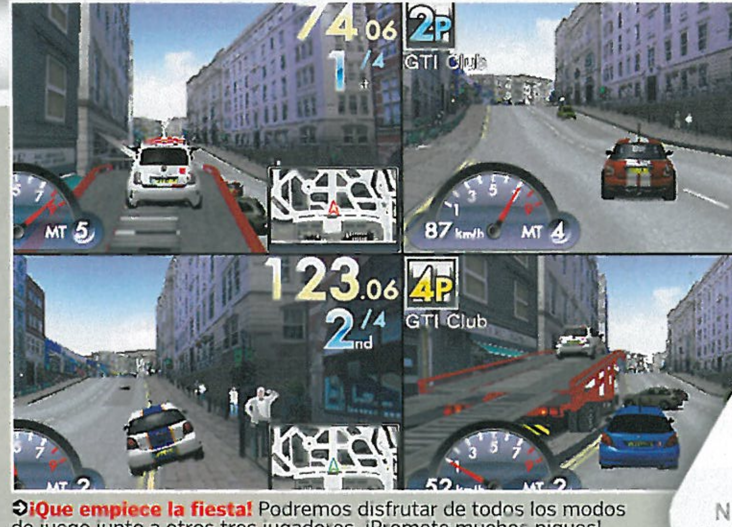
VELOCIDAD
KONAMI
25 DE MARZO

GTi Club

¡PÓNGAME UNA DE COCHES CON TOMATE!

¿Una "tomatina"? Pues sí, uno de los muchos modos de este loco juego de carreras nos invitará a lanzar tomates a los coches rivales. ¡Y tiene su gracia! «GTi Club Supermini Festa!» va de eso: de hacer un montón de cosas divertidas al volante de utilitarios... El primer modo que nos encontramos son carreras normales, por circuitos urbanos con tráfico y en bonitos parajes de Francia, Inglaterra e Italia. ¡Qué control más arcade! Los coches giran que da gusto con solo inclinar un poco el stick del nunchuk. Después disfrutamos de otras pruebas: en una hay que coger más monedas que el rival, en otras jugar al fútbol con una pelota gigante... ¡Y lo mejor es que todas permiten 4 jugadores simultáneos a pantalla partida! Para corredores sin complejos...

Primera impresión
- **Un multijugador explosivo.**
- **Los gráficos, sencillitos.**



¡Que empiece la fiesta! Podremos disfrutar de todos los modos de juego junto a otros tres jugadores. ¡Promete muchos piques!



Pequeños y veloces
El Peugeot 207, el Nissan Micra, el Lancia Delta o las versiones retro y actual del Mini serán algunos del los doce coches del juego.



ACCIÓN
UBISOFT
26 DE MARZO

Red Steel 2

Wii MOTIONPLUS HACE MAGIA, Y AQUÍ TENÉIS LA PRUEBA...

Nada más coger el mando, vemos que la promesa se ha cumplido: cada movimiento de muñeca llega a la katana del juego. Las primeras partidas con «Red Steel 2» nos han encantado: el mundo devastado, que mezcla elementos del Oeste con mitología japonesa, se ha recreado con un precioso 'cel-shaded'. Seguimos la acción en perspectiva subjetiva, alternamos pistola y espada con un botón... y gracias a Wii MotionPlus (obligatorio), el manejo de la katana es asombrosamente realista.

Primera impresión
- **El control de la espada es increíble.**
- **Las primeras misiones, algo lineales.**





El juego reflejará la fuerza y velocidad de tus movimientos. ¡Prepara una zona despejada en casa!



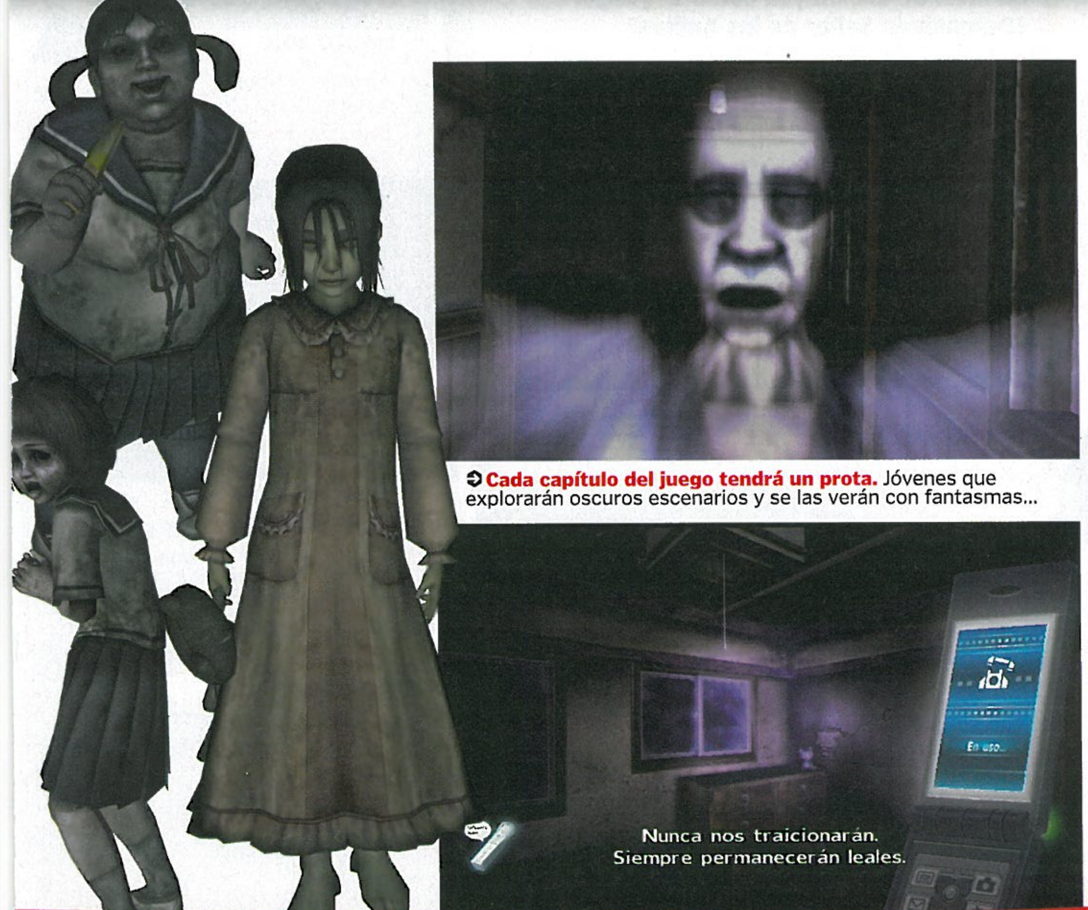
Las carreras serán en circuitos cerrados, pero con tráfico... ¡deberás tener reflejos para esquivarlo!

EL DATO
Habrá tres zonas ambientadas en Inglaterra, Italia y Francia, con un estilo que reconoceremos rápidamente

Sí, esto es un campo de fútbol ¿Qué tal se te dará marcar goles al volante? Tranquilo, que el balón será muy grande.

Pruebas como la recolección de monedas se desarrollarán en zonas abiertas en las que podremos elegir el camino.

Esta es la famosa "tomatina": con tu cañón lanzatomates, tendrás que impactar a tus rivales todas las veces que puedas en un tiempo limitado.



Cada capítulo del juego tendrá un prota. Jóvenes que explorarán oscuros escenarios y se las verán con fantasmas...



Calling

MÁS TERROR PSICOLÓGICO PARA Wii... Y, ADEMÁS, A LA JAPONESA.

¡Anda, si nos llaman por el mando de Wii! Bueno, pues vamos a cogerlo. ¡¡¡Aaaaah!!! La primera sensación de «Calling» es... miedo. La intro habla de jóvenes desaparecidos tras visitar una página web. Después nos metemos en la piel de un muchacho que se despierta en una sala desconocida. Desde una perspectiva subjetiva exploramos un oscuro edificio. Suena un móvil... y por el mando oímos una voz del más allá. Y al salir... ¡un fantasma! ¡Pero qué susto!

Primera impresión
- **Las voces a través del mando asustan.**
- **El desarrollo parece muy pausado.**



Aragorn no estará solo, además tendremos la colaboración de los personajes clave de 'El Señor de los Anillos'.

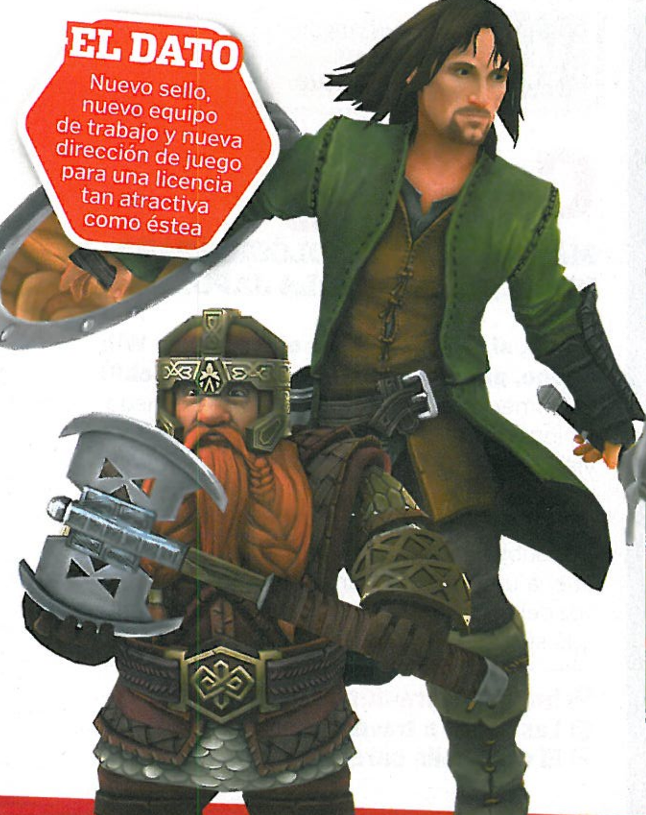
Wii
- ACCIÓN
- WARNER BROS.
- MARZO

Aragorn's Quest

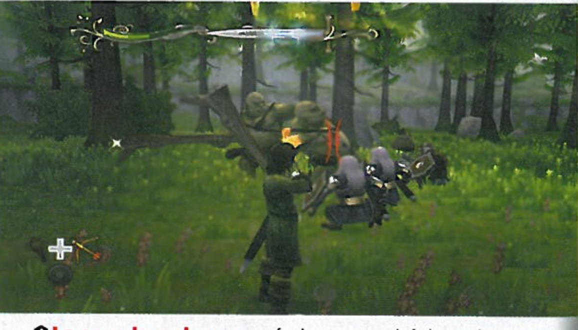
UN NUEVO SEÑOR DE LOS ANILLOS, MÁS COMBATIVO QUE NUNCA

Aragorn es el típico héroe: luchador, duro, compasivo, capaz de sacrificarse por lo que cree y espléndido en la batalla.
Todo eso convierte a Aragorn en el perfecto protagonista para un juego como éste. Porque otra cosa no, pero en el nuevo 'Señor de los Anillos' que firma Warner, habrá acción por un tubo. Ya sea a espadazos -con el mando de Wii-, o con el escudo -nunchuk-, o el arco nos abriremos paso por distintos momentos del libro, escogidos a conciencia. El viaje no será en solitario, ya que contaremos con aliados tan poderosos como Gimli, Legolas o el propio Gandalf. No podremos manejarlos, pero sí recoger tokens y otros objetos para mejorar sus habilidades y que nos ayuden a vivir este pedazo de aventura.

Primera impresión
- Su nivel de acción y el estilo de juego.
- ¿Demasiado Señor de los Anillos?



EL DATO
Nuevo sello, nuevo equipo de trabajo y nueva dirección de juego para una licencia tan atractiva como éstea



La espada y el arco serán las armas básicas de Aragorn, aunque también manejará el arco.



Sam, el hobbit, es el encargado de contarnos la historia, a través de un libro que va leyendo a sus hijos.

Calendario de lanzamientos

Wii

MARZO
- Ben 10 Alien Force Wilgax Attacks / Namco
- Red Steel 2 / Ubisoft
- GTi Club / Konami
- Calling / Konami
- Aragorn's Quest / Warner
- Red Steel 2 / Ubisoft
- Playmobil Knight / Jowood
- Step to the Beat / Konami
- Ballerina / Deep Silver
- Scene it? Crepusculo / Konami

ABRIL
- Monster Hunter 3 Tri / Capcom
- Vamos al Circo / 2K



MAYO
- Lego Harry Potter / Warner
- Prince of Persia: Las arenas olvidadas / Ubisoft

PRÓXIMAMENTE
- Gormiti / Konami
- Tower of Shadow / Konami

DS

MARZO 2010
- Famous / Nobilis
- Infinite Space / SEGA
- Dementium II / Southpeak
- Pokémon Oro-Plata / Nintendo





- Sonic Classic Collection / SEGA
- Scene it? Crepusculo / Konami
- Playmobil Circus / Jowood
- Jonas Brothers / Disney
- Runaway: A twist of fate / Digital Bros.

PRÓXIMAMENTE
- Blue Dragon / Namco Bandai
- Golden Sun DS / Nintendo
- Dragon Ball Origins 2 / Namco Bandai
- Dragon Quest IX: Defenders of the Starry Sky / Square Enix



265 tiendas en toda España

www.GAME.es/tiendas

www.GAME.es

Compramos tus juegos y consolas usados

Pregunta en nuestras tiendas su valor

Fecha estimada de lanzamiento: 05/03/2010

4.2"

desde 79.95 € *

Nueva NINTENDO DSi XL

Llévate la nueva Nintendo DSi XL desde sólo 79.95€.

* Entregando una consola Nintendo DSi. Consulta en tu tienda GAME la valoración de otras consolas.

Tendrás que disponer de la tarjeta de socio GAME. El precio final dependerá de la valoración que se realice del producto, y esta se hará en función de diversos factores como por ejemplo el estado físico, cables, etc. Algunas consolas pueden no ser admitidas. No se comprará más de una unidad del mismo producto por socio. Oferta no acumulable a otras promociones y válida hasta el 20 de marzo de 2010.





Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/03/10.
Impuestos incluidos.

GAME

Tu especialista en videojuegos

En el próximo número...

¡EXCLUSIVA!

Oro y Plata, primera review

CONOCE ANTES QUE NADIE EL VERDADERO PODER DE LAS NUEVAS EDICIONES HEARTGOLD Y SOULSILVER PARA DS. Los expertos de Nintendo Acción se han propuesto destriparlo de arriba abajo. Estate atento, entrenador.

¡¡SÓLO PARA TU Wii!!

MONSTER HUNTER 3
¡CADA VEZ MÁS CERCA!

Ya se siente su poder, su fuerza, y el mes que viene vamos a enseñarte porque nos tiene emocionados.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Daniel Cabrera, Samuel González, Jorge Puyol, Luis Galán, Juan Francisco Martínez

axel springer 

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Tatiana Sigüenza
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución Dispaña.
Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta
28043 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



The Pokémon Company



3 www.pegi.info

RESERVA POKÉMON EDICIÓN ORO HEARTGOLD Y POKÉMON EDICIÓN PLATA SOULSILVER HOY

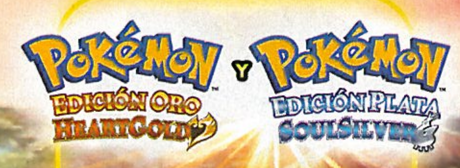
¡Y RECIBE ESTAS FIGURAS ESPECIALES DE POKÉMON!



CONSIGUE ESTA FIGURA RESERVANDO POKÉMON EDICIÓN ORO HEARTGOLD



HO-OH



¡JÚNTATE CON UN AMIGO PARA RESERVAR AMBAS VERSIONES Y CADA UNO DE VOSOTROS RECIBIRÁ TAMBIÉN UNA FIGURA DEL PODEROSO ARCEUS!

(Una figura para ti) (Una figura para tu amigo)

ARCEUS



CONSIGUE ESTA FIGURA RESERVANDO POKÉMON EDICIÓN PLATA SOULSILVER

LUGIA

El tamaño de la figura real podría ser diferente al de la ilustración



¡Ambos juegos incluyen el Pokéwalker, un accesorio totalmente nuevo! Introduce tus Pokémon en el Pokéwalker, crea una amistad con ellos al caminar con él y gana Puntos de Experiencia. ¡Consigue "Vatios", encuentra objetos y atrapa Pokémon!



RESERVA ANTES DEL 26 DE MARZO*

*Campaña de reserva hasta el 26 de marzo o fin de existencias. (Ho-Oh 45.000 uds., Lugia 45.000 uds., Arceus 9000 uds.) Figura gratuita con la compra de Pokémon Edición Oro HeartGold o Pokémon Edición Plata SoulSilver.



The Pokémon Company



3 www.pegi.info





RESERVA POKÉMON EDICIÓN ORO HEARTGOLD Y POKÉMON EDICIÓN PLATA SOULSILVER HOY

¡Y RECIBE ESTAS FIGURAS ESPECIALES DE POKÉMON!



CONSIGUE ESTA FIGURA RESERVANDO POKÉMON EDICIÓN ORO HEARTGOLD



HO-OH




¡JÚNTATE CON UN AMIGO PARA RESERVAR AMBAS VERSIONES Y CADA UNO DE VOSOTROS RECIBIRÁ TAMBIÉN UNA FIGURA DEL PODEROSO ARCEUS!

(Una figura para ti) (Una figura para tu amigo)






ARCEUS



CONSIGUE ESTA FIGURA RESERVANDO POKÉMON EDICIÓN PLATA SOULSILVER

LUGIA

El tamaño de la figura real podría ser diferente al de la ilustración.



¡Ambos juegos incluyen el Pokéwalker, un accesorio totalmente nuevo! Introduce tus Pokémon en el Pokéwalker, crea una amistad con ellos al caminar con él y gana Puntos de Experiencia. ¡Consigue "Vatios", encuentra objetos y atrapa Pokémon!





RESERVA ANTES DEL 26 DE MARZO*

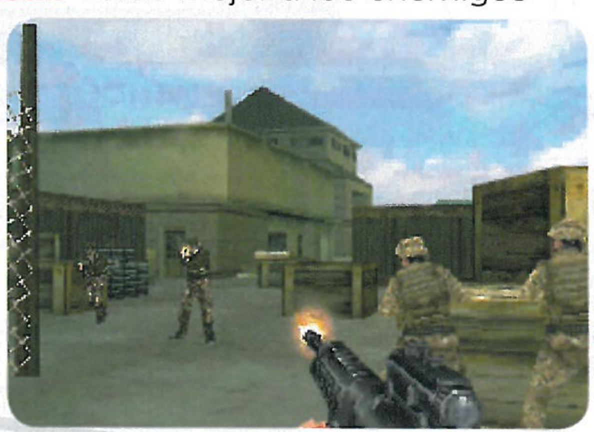
*Campaña de reserva hasta el 26 de marzo o fin de existencias. (Ho-Oh 45.000 uds., Lugia 45.000 uds., Arceus 9.000 uds.) Figura gratuita con la compra de Pokémon Edición Oro HeartGold o Pokémon Edición Plata SoulSilver.

Y así verás tus juegos...

La verdadera experiencia de cualquier DS son los juegos, y en ninguna consola los verás tan detallados y coloridos como en DSi XL. Te mostramos cuatro ejemplos al tamaño de DSi XL para que veas la diferencia.

En «Call of Duty Modern Warfare Mobilized» verás mejor a los enemigos

Además de apreciar mejor la calidad de los gráficos, comprobamos que resulta más fácil girar usando el lápiz en la pantalla táctil, ver nuestro punto de mira y ver los objetos y enemigos lejanos. En conclusión, ¡jugamos mejor!



En «Art Academy» dibujarás más cómodamente y cuidarás más los detalles

Este programa de dibujo se disfruta mil veces más en DSi XL. Vemos con más claridad nuestros dibujos, apreciamos los detalles y, gracias al nuevo lápiz táctil, pintamos con más precisión y comodidad. También mejora el acceso a los menús.



En «El Profesor Layton» tus amigos te ayudarán a resolver puzles

La perfecta visibilidad de ambas pantallas desde cualquier ángulo, hace que en juegos como éste puedas jugar acompañado. Vamos, lo que se dice unir fuerzas frente a puzles difíciles. Y las escenas de vídeo además lucen preciosas a este tamaño, igual que en todos los juegos con cinemáticas.



En «Animal Crossing Wild World» decorar tu casa será más fácil

En realidad, todo en Animal Crossig gana en una XL: ves los gráficos con más detalle y color, es más fácil usar el teclado virtual, dibujar diseños y moverse por cualquier menú, o simplemente decorar tu casa cambiando de sitio los muebles.



3. LEE Y ESCRIBE MÁS CÓMODO

No sólo los juegos lucen mejor: con dos pantallas de 10,7 cm, ahora leer textos en pantalla es más agradable puesto que debes esforzar los ojos mucho menos. Podrás usar la consola apoyada sobre una superficie y ver la pantalla nítidamente, sin reflejos, o cogerla con una mano con total comodidad (ya que sólo pesa 100 gramos más que DSi)... Con la otra mano puedes usar el lápiz táctil, y descubrir que escribir también es más cómodo: la pantalla más grande permite mayor precisión en el trazo. Y ya hay disponibles programas como «Art Academy» para mejorar nuestro estilo de dibujo...



NINTENDO DS lite

7,96 cm

NINTENDO DSi

10,7 cm

NINTENDO DSi XL

4. ¡JUEGA DESDE EL PRIMER MINUTO!

DSi XL llega con tres programas preinstalados en la memoria. La idea es que desde el momento en que enciendas la consola se convierta en una herramienta útil y divertida. «Brain Training Letras» te permite mantener tu cerebro en forma con ejercicios basados en letras y palabras; con el navegador «Nintendo DSi Browser» puedes moverte por internet conectándote a un punto Wi-Fi; y «Diccionario 6 en 1» traduce cualquier palabra a seis idiomas y además hace uso de la cámara.



Los tres programas son accesibles desde el menu principal de DSi XL.



Brain Training Letras te permite entrenar tu cerebro divirtiéndote.



Diccionario 6 en 1 usa la cámara: fotografía una palabra para traducirla.



Nintendo DSi Browser permite navegar por internet con comodidad.

5. UNA "PLUMA TÁCTIL"

Era evidente que, con una pantalla más grande, DSi XL necesitaba un lápiz táctil más cómodo de manejar. Se decidió darle la forma de un bolígrafo porque es elegante y todos estamos acostumbrados a manejarlos. Y tiene un falso clip en la parte superior para que, si lo dejas sobre la mesa, no ruede. Ah, la consola incluye también integrado en la carcasa un segundo lápiz táctil igual que el de Nintendo DSi.



1. MIRAN... Y COMPARTEN

Las nuevas pantallas están diseñadas para tener un mayor ángulo de visualización. Ahora puedes ver bien la imagen desde cualquier posición, de esta manera los demás (los mirones) podrán ayudarte, aplaudirte, criticarte...

Cinco detalles únicos de DSi XL

¿Sólo una DSi más grande? La hemos probado a fondo y os aseguramos que DSi XL mejora la experiencia portátil en muchos aspectos, desde la comodidad hasta la propia estética de la consola.

2. UN OBJETO DE DESEO

El diseño externo de la consola no deja nada al azar. DSi XL se lanza en dos elegantes colores: cereza y chocolate. Con ella cerrada, fíjate en la placa de plástico transparente que recubre la parte superior: imita la apariencia de una delgada película de agua a punto de rebosar. Según los diseñadores, su idea es que los usuarios dejen la consola encima de la mesa, donde todo el mundo pueda verla. Ah, y eso de la "delgada película" fue una de las cosas que más les costó del diseño.



Cereza
Chocolate



4 5 6 7 8

La Evolución de la especie portátil
Desde el lanzamiento Game Boy, Nintendo ha líderado el sector de las portátiles. Una senda que continúa con Nintendo DSi XL.

❶Game Boy (1990) ❷Game Boy Pocket (1997) ❸Game Boy Color (1998) ❹Game Boy Advance (2001) ❺Game Boy Advance SP (2003) ❻Game Boy Micro (2005) ❼Nintendo DS (2005) ❽DS Lite (2006) ❾Nintendo DSi (2009)

Crear una consola en la que luciesen mejor los juegos. Ese era el objetivo de los ingenieros de Nintendo cuando concibieron el diseño de Nintendo DSi XL. El primer paso estaba claro: las pantallas debían ser más grandes. Después, había que conseguir que la sensación al cogerla y jugar fuera agradable, cómoda. Nosotros ya hemos comprobado que es así; el 5 de marzo tú también podrás.

¡PERO QUÉ BIEN SE VE!

Empezaremos hablando de la mayor evolución respecto a DSi, las pantallas: podemos decir maravillas, pero sólo una vez que enciendas la consola podrás apreciar el detalle, la fluidez gráfica y el nivel de color conseguidos.

La resolución no ha aumentado (256 x 192 píxeles) pero todo se ve mejor, y no sólo porque las pantallas son un 93% más grandes que las de DSi, sino también porque se han fabricado con una tecnología que aumenta la visibilidad desde cualquier ángulo. En pocas palabras, no necesitas jugar tan cerca de la consola. Y aún mejor: la gente que esté a tu lado podrá seguir tus evoluciones y ayudarte cuando sea necesario. Ellos lo verán igual que tú. Y lo oirán, porque el sonido es más claro, gracias a una mejor colocación de los altavoces y de los orificios de salida.

ES MÁS GRANDE... PERO TAMBIÉN MUY LIGERA

Sus medidas son: 161 mm de ancho, 91 mm de alto y 21 mm de grosor, y pesa 314 gramos; la DSi mide 137 mm de ancho, 75 mm de alto y 19 de grosor, y pesa 214 gramos. A pesar de ser más grande, DSi XL sólo pesa 100 gramos más, lo que la hace casi igual de manejable. Y añade el hecho de que la batería dura cuatro horas más...

El diseño externo se ha cuidado al máximo para que puedas presumir de 'gadget' o jugar con ella apoyada en la mesa. Puesta sobre una superficie lisa abrirla es muy fácil gracias al diseño de la carcasa. De hecho la pantalla superior queda fija en dos posiciones distinas (155º y 120º) para que la adaptes a tu postura.

Más grande, mayor definición, más cómoda, más usos... XL es la DS más perfecta jamás realizada.









1



DSi XL

Juega, crea, piensa a lo grande

Con las funciones de DSi, pero más grande, accesible y 'fashion'. Nintendo demuestra que el tamaño importa con la mejor consola de la familia DS.

10

9

Wii WARE / YA DISPONIBLE **1.000 Wii POINTS**

El juego de disparos más ecológico

Manolo será el encargado de salvar el reciclaje del planeta... ¡qué miedo!

Cuando los basureros recogen los bidones, la basura que se recicla va a parar a unas plantas en las que se separan los bricks de las latas y demás. Esto es muy útil, ya que así no seguimos explotando desmesuradamente los recursos naturales de la Tierra... porque si no acabaríamos como los envaselígenas, unos extraños seres extraterrestres, que han invadido una planta de reciclaje para hacerse con todas nuestras latas. ¡Qué injusto! ¡Ahora que estábamos tan acostumbrados a separar la basura! Menos mal que un empleado modélico y bonachón, llamado Manolo, sabe usar como nadie el cañón de reciclado. Junto a él, mando de Wii en mano, lucharemos contra estas criaturas a través de un sistema sencillo y eficaz. Con 'B' disparamos y con 'Z' recogemos energía; cada disparo o golpe recibido consume energía, y cuando se acaba, pues fin de la partida. Divertido, ingenioso, y muy, muy limpio. ¡A qué esperas!



Apunta, dispara y recarga, en tres fases y un desafío extra.



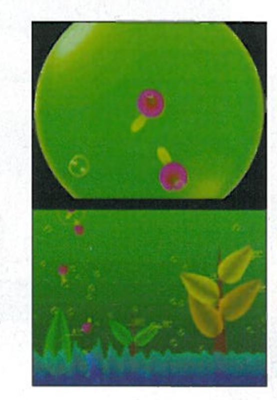
El Wii Zapper es compatible. Con él mejora la estabilidad.

DSi / YA DISPONIBLE **200 DSi POINTS**

Música en movimiento en tu DSi

Con las seis ediciones de «Electroplankton» de la Tienda DSi, el límite lo pones tú.

Imagina un mundo tranquilo y puro, en el que unos pequeños seres suenan de diferente forma según oigan, les toques, choquen... Este es el concepto que el músico japonés Toshio Iwai ha desarrollado en unos títulos tan sencillos como adictivos. El único objetivo es hacer sonar algo, no importa mucho qué, y provocar ciertas armonías. Con unos pocos toques de la pantalla táctil, ya te sentirás tan atrapado por su genialidad, como relajado por su belleza. En total hay seis, todos muy económicos.





¡DESCARGA ESTO DENTRO DE CADA JUEGO!

Los títulos musicales de Wii no se acaban en el disco. Muchas más canciones te esperan en cada una de sus tiendas online.

THE BEATLES RB

EL CUARTETO DE LIVERPOOL SIGUE DE MODA EN 2010

- **Girl.** 200 Wii Points. Difícil de cantar.
- **In My Life.** 200 Wii Points. Especial para guitarreros.
- **Michelle.** 200 Wii Points. Un reto para los cantantes.
- **Norwegian Wood.** 200 Wii Points. Sólo para dedos veloces.
- **Nowhere Man.** 200 Wii Points. Para baterías y voces de lujo.



ROCK BAND 2

FORMA UN GRUPO EN CASA, O JUNTO A OTROS AMIGOS ONLINE

- **Under the Bridge.** Red Hot Chili Peppers (1991). 200 Wii Points.
- **Gone Away.** The Offspring (1997). 200 Wii Points.
- **Roxanne.** The Police (1978). 200 Wii Points.
- **R.E.M.** Losing My Religion (1991). 200 Wii Points.
- **Another One Bites the Dust.** Queen (1980). 200 Wii Points.

GUITAR HERO 5

IMPORTA LOS TEMAZOS DEL RESTO DE TUS JUEGOS

- **Paquete de Canciones de Band Hero.** 61 temas famosos de grupos como Jackson 5, No Doubt, o The Rolling Stones. 500 Wii Points.
- **Paquete de Canciones de GH Geatest Hits.** 21 temas. Destacan Nirvana y The Police. 200 Wii Points.
- **Paquete de Canciones de GH World Tour.** 35 temazos de Lenny Kravitz, Nirvana, Blink-182, Sting, Bon Jovi o Cold Play. 350 Wii Points.



DESCARGAS
Utilidades & práctico de WiiWare y DSiWare

DSiWARE / ESTRENO: **YA DISPONIBLE**

Cómo crear tus dibujos animados en «Flipnote Studio»

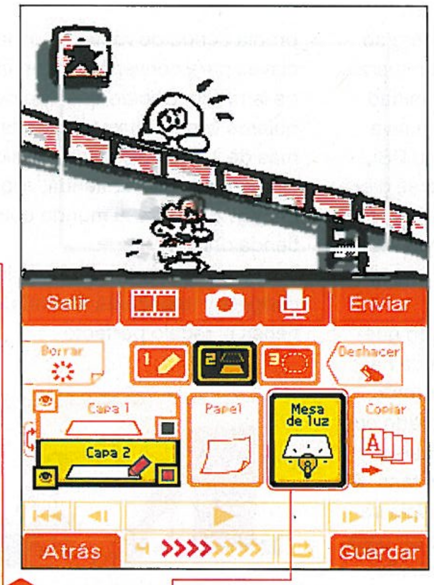
Si aún no sabes cómo manejar este programa para crear secuencias de dibujos animados, quédate un momento con nosotros y te lo explicamos con nuestra propia animación.



1 EMPIEZO POR EL PRINCIPIO...
Elijo la capa 1 y un lápiz medio para dibujar fino el escenario y los personajes: ¡voy a hacer una plataforma "estilo Donkey", un Mario y un goomba!



2 COPIANDO LA IMAGEN
Como es una animación muy sencilla, uso la imagen que he creado en el paso 1 como base. La voy copiando tantas veces como fotogramas tendrá la animación. En este caso, 29.



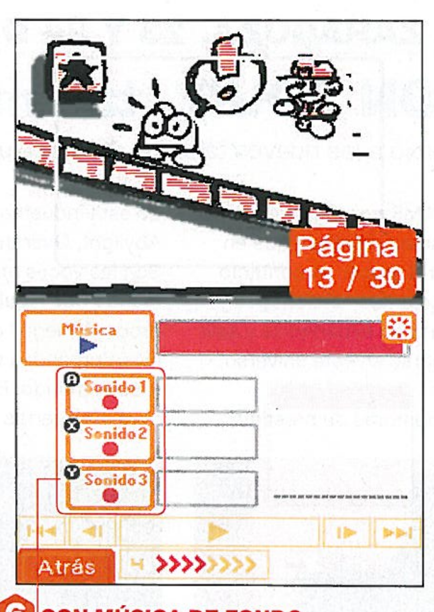
3 PROCESO DE ANIMACIÓN
Activo la mesa de luz, para ver el dibujo del fotograma anterior sobre el seleccionado. Voy al fotograma 2, recorto a Mario y voy cambiándole de posición en cada fotograma.



4 DE FOTOGRAMA EN FOTOGRAMA
Para dar sensación de movimiento, voy fotograma a fotograma cambiando pequeños detalles en cada uno: la posición de las piernas de Mario y las expresiones del goomba.



5 AHORA TOCA COLOREAR
Con la animación ya realizada, en la Capa 2 elijo el color rojo y un lápiz con otra textura para dar color en cada fotograma... ¡lo más engorroso es que tengo que hacerlo uno a uno!



6 CON MÚSICA DE FONDO
Para que quede más chula, uso la grabadora que trae el programa y añado música de fondo y efectos de sonido. Hay que recogerlos con el micrófono: ¡ensaya tus mejores ruiditos!



COMPARTE TODAS TUS ANIMACIONES

No te quedes con ganas de mostrar a los demás de lo que eres capaz...



▲FLIPNOTE HATENA
Puedes guardar tu 'flipnote' en la memoria de tu DSi, o en la tarjeta SD para enviarla desde tu ordenador. Lo más divertido es compartir tus creaciones en la red. Hatena, una comunidad en la que sus usuarios muestran sus creaciones y votan sus favoritas. Regístrate en la web desde tu DSi y comparte desde el primer momento tus 'flip notes', a ver qué opinan los demás al verlas...



flipnote.hatena.com y verás animaciones increíbles.

DSi ROSA + STYLE BOUTIQUE / ESTRENO: YA DISPONIBLE

Un nuevo pack DSi para las chicas con más glamour

La consola ideal, el juego ideal... y ahora el color ideal para el pack ideal... ¡Es ideal!

LO CONECTAS A TU DSi Y...
Descubrirás uno de los juegos más de moda
• Serás la chica más fashion

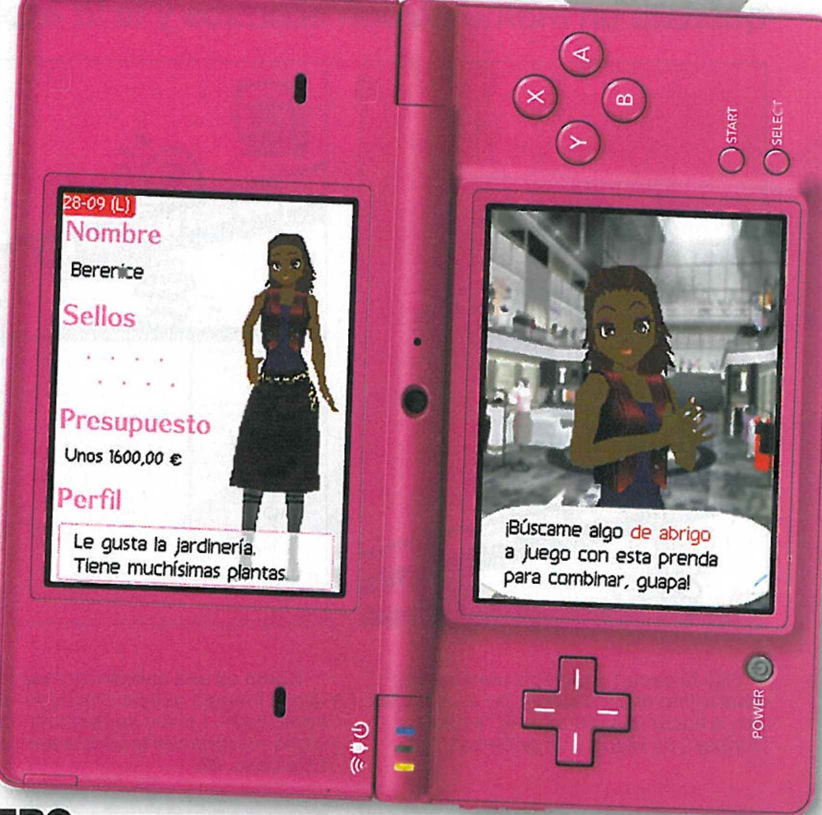
Si piensas en un color enérgico para empezar el año con fuerza, por qué no darle una oportunidad al rosa. Hazlo, el rosa es la nueva apuesta de Nintendo para su DSi, que amplía la gama de colores disponibles desde los iniciales blanco y negro hasta los recién lanzados azules y rojo. Sin duda una oferta increíblemente atractiva.

Lo de vestir su consola con nuevos colores es algo que nunca ha asustado a Nintendo, al contrario: cada nuevo "traje" es celebrado con un buen empujón a sus ventas, y recibido con alegría por sus fans. Si añadimos que la nueva consola se pondrá a la venta formando un pack junto a uno de los juegos estrella para chicas de estas navidades, el resultado no puede ser más atractivo. Hablamos de «Style Boutique», el juego que te reta a gestionar tu propia tienda de ropa y te da las claves para convertirla en un imperio de la moda. Decide qué tipo de ropa quieres vender: hay 16 marcas con más de 10.000 artículos, gestiona tu almacén, decora la tienda, elige la música y lánzate al mundo con una tienda online.

Si eres una apasionada de los gadgets y te encanta la moda, ya tienes el regalo perfecto.



ATRACTIVO, ÚNICO E IRRESISTIBLE
DSi Rosa + Style Boutique ya disponible por 169, 95 Euros.



EVENTOS / ZARAGOZA, 23 Y 24 DE ENERO

'IDÉAME ON TOUR', talentos de gira

El nuevo IDÉAME exhibió a los nuevos talentos del videojuego español en Zaragoza.

El recién celebrado IDÉAME nos llevó a Zaragoza, pero con los mismos objetivos que en la primera reunión de Madrid: poner en contacto a desarrolladores con estudiantes, aficionados y profesionales para compartir su experiencia y salir de dudas sobre cómo iniciarse en este universo, qué estudiar, si es rentable...

A la cita no faltaron los nombres de prestigio de esta industria, desde Pyro Studios a Enjoy Up, Abylight, Over the top Games o Hidden Studios. Son las voces más autorizadas para hablar del mundo que ha abierto WiiWare y DSiWare: poder producir juegos en tu casa y, sin necesidad de invertir grandes cantidades, hacer que lleguen a todo el mundo. El evento resultó un éxito, lo que abre las puertas a nuevas ediciones.



Zaragoza fue la ciudad elegida para IDÉAME ON TOUR.



Roberto Álvarez de Over the Top, protagonista de IDÉAME.



EN IDÉAME ON TOUR volvieron a encontrarse las nuevas caras del videojuego español con estudiantes y aficionados. Fue clave la participación del propio Ayuntamiento de Zaragoza.



RANKING
Las listas más estilosas y divertidas



5 estudios que darán que hablar

•Over the top Games En la foto de arriba tenéis a dos de los integrantes de este grupo madrileño que está causando furor (y no precisamente dando conciertos, sino haciendo juegos). Liderados por Roberto Álvarez de Lara, su «Nyxquest» 'made in Vallecas' le ha dado un soplo de aire fresco a la industria nacional.

•Abylight Nació en Barcelona en 2004, y han exprimido a fondo el Spectrum, la NES, la DS -«Elite Forces 77»- y las recreativas. Sus últimos trabajos han sido para WiiWare: «Fishem'All» y el reciente «Stop Stress». Y pronto tendrán un nuevo estreno para la portátil de Nintendo.

•Virtual Toys El estudio madrileño fundado en 1996 acaba de resultar finalista del premio 'Príncipe Felipe a la Sociedad de la Información'. Es la primera vez que una empresa de videojuegos recibe un galardón tan prestigioso, así que ¡enhorabuena! Es la forma de reconocer una trayectoria en la que destacan juegos como 'Torrente', varios títulos de la línea «Imagina ser...», y más recientemente «Space-Ball Revolution» para WiiWare.



•Akaoni Studios



Su aún no estrenado «Zombie Panic in Wonderland» es la apuesta más fuerte de un estudio que trata de abrirse camino desde Valencia. Su fundador, José María Íñiguez, ha regresado desde la meca de los videojuegos, Japón, para dar forma a su sueño aquí en España. Estamos preparados para dar caña a los zombis, ¡apostamos por Akaoni!

•Enjoy Up Doce años de experiencia avalan a algunos de los integrantes de este estudio madrileño, que nace con la vocación de revolucionar el mundo del entretenimiento. Su carta de presentación fue el genial «Chronos Twin» que se estrenó en DS y posteriomente en WiiWare, con una filosofía de juego innovadora de acción a doble pantalla. Su título más reciente lo puedes encontrar en la tienda de DSiWare, «Zombie BBQ», un frenético festival de tiros y zombis que promete dejar huella.

4 juegos acuáticos para mojarte con tu Wii



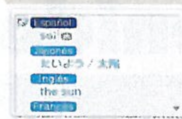
•Endless Ocean 2 (Wii)
Una aventura deliciosa en los océanos más espectaculares.

•My Aquarium (WiiWare)
Disfruta de la calma del acuario.

•Wii Sports Resort (Wii)
Transcurre en una isla, o sea que hay agua y buenísimas pruebas acuáticas: moto, remo...

•Rapala We fish (Wii)
¡Viene con caña de pescar...!

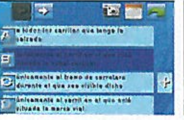
6 Las utilidades más prácticas para DSi



•Diccionario 6 en 1



•Plano de transportes



•Autoescuela Aprueba Conmigo



•English Training



•Navegador



•Nero Music2Go



EDITORIAL

Una nueva manera de jugar con Nintendo DSi XL



Juan Carlos García
Director de Nintendo Acción

XL. Extra grande. Aquí tenéis la primera clave de la nueva portátil de Nintendo: su tamaño. En concreto, el de sus pantallas, que crece y crece hasta convertirse en la primera gran sorpresa cuando la conectamos. Todo se ve de maravilla. Asombran su nitidez, la resolución de los gráficos, el aspecto de los colores. Luego caemos en la cuenta de que su formidable tamaño animará a compartir el juego de una forma que no conocíamos: tus amigos/colegas/familia podrán echarte una mano en los puzles difíciles, jalearte cuando las cosas se pongan feas o celebrar una victoria. La nueva pantalla tendrá una visibilidad impecable desde cualquier ángulo. ¿Que si hay aún más? Pues sí, hay mucho diseño, hay un nuevo lápiz táctil con el que dibujar y escribir de forma más cómoda, hay mejor audio y hay un sinfín de nuevas posibilidades que descubrirás en nuestro reportaje exclusivo.

Contenidos!

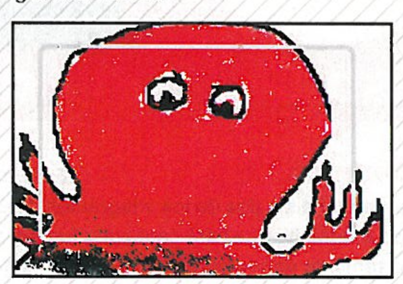


5 COSAS QUE HARÁS MEJOR EN LA DSi XL QUE EN DSi



1. Navegar por internet. Es que con esos pantallones se ve todo mucho mejor. Y con el nuevo lápiz táctil es más cómodo moverse por los menús. Además, tu ordenador te lo agradecerá: ¡dale un descanso!

2. Hacer amigos... y enemigos. Ahora todo el que tengas cerca podrá ver tu partida, te apreciarán más, te colmarán de elogios... O, si eres tú quien ve jugar a otro, puedes partirte de risa y ganarte un rival.



3. Dibujar, escribir y leer. Marcarte una animación con Flipnote Studio, escribir un mensajito en el Pictochat, leer cualquier texto... Y todo sin gastar ni tinta ni papel. Puro ecologismo siglo XXI.

4. Presumir de consola. Tanto si la dejas en la mesa del salón como si la llevas a todas partes. Los dos colores (cereza y chocolate) son elegantes a la par que discretos, y combinan bien con todo.



5. Resolver mejor los puzles. Dos cerebros piensan mejor que uno. Tú y tus amigos podéis afrontar en compañía la resolución de misterios. Como Sherlock Holmes y el Dr. Watson, pero en el siglo XXI.


Disney
TIANA
Y EL
SAPO
¡Vive el increíble viaje de Tiana!
• Baila, cocina y crea música en minijuegos de hasta 4 jugadores
• Explora maravillosos lugares, descubre nuevas recetas y conoce a un montón de amigos
Diversión para toda la familia
Wii
3
www.pegi.info
Wii
NINTENDO DS
Disney
© DISNEY. TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. NINTENDO DS AND Wii ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
PRODUCT NAMES AND/OR VISUALS SHOWN ARE OF PRODUCT CURRENTLY IN DEVELOPMENT AND MAY BE SUBJECT TO CHANGE.
www.videojuegosdisney.es


REVISTA DE OCIO INTERACTIVO PARA CONSOLAS NINTENDO
Nintendo®
GENERA
EL PACK
MÁS FASHION
DSi rosa +
Style Boutique
DESCARGAS
ECOLÓGICAS
QUÉ VERDE ES
LO NUEVO DE
WiiWARE
¡Diversión
a lo grande!
Nueva DSi XL, la portátil para toda la familia